16
ANNO 3
NUMERO 16
FEBBRAIO 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
CONSOLE MANIA
116 PAGINE DI MANIA
NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
ATARI
LYNX
7800
MARVEL ALL'ATTACCO
SPIDERMAN E CAPTAIN AMERICA SU NES, SUPER NES E MEGADRIVE
TERMINATOR 2
NUCLEARIZZIAMOLI VIVI!
A TUTTA VIOLENZA CON...
ROAD RASH II
UNIVERSAL SOLDIER
VAN DAMME E LUNDGREN SU MEGADRIVE!
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

IMPORTATO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
CADARIO
Jimmy Connors
PRO TENNIS TOUR
© 1993 UBI SOFT
Original Nintendo Seal of Quality
Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.
UBI SOFT
Entertainment Software
TOYS
LEADER
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia -

DAI, SU, TIRAGLI UN BEL CARTONE

Bhe, certo che come incitamento non ci siamo proprio! Ma cosa volete che vi dica, ogni tanto picchiare fa bene, soprattutto quando si tratta di premere semplicemente un tasto sul joystick. Non vi pare che così riusciamo a sfogare tutta la nostra rabbia verso quelli che proprio non sopportiamo? Meglio certo che finire a menar le mani sul serio, anche perché, credetemi, non ne vale mai la pena.
E così, seduti tutti intorno al nostro videogioco preferito, abbiamo trascorso un Natale fra "Dai, tiragli un cazzotto!", "Ma cosa fai? Lo vuoi far fuori o no quel deficiente di mostro?", "Caspita, prendi il bonus, così raddoppi la forza della tua arma micidiale!". Insomma, certo che a ben pensarci, fra Jugoslavia e Somalia non c'è molto da divertirsi, né tantomeno le frasi citate hanno qualcosa di natalizio, eppure in tutto questo c'è un gioco sottile; quello di esorcizzare in modo deciso ogni cattiveria nel mondo. Insomma, giocare ai videogiochi, picchiare i cattivi, trucidare i mostri e i prepotenti funziona un po' come la scopina propizia da appendere a Capodanno, o come mangiare le lenticchie... detto in due parole, "porta buono".
Ecco che allora anche leggere Consolemania porta buono, perché in fatto di giochi per picchiare non se ne lascia sfuggire nemmeno uno; anzi, a dire il vero non si lascia sfuggire proprio niente.
Buona lettura, allora, e invece di rispondere male alla mamma, picchiate sodo quel grassone invadente che vi appare sul vostro televisore!

Un cazzottone dal vostro Stefano Gallarini

Si ringraziano Flopperia di Milano, Computerland di Cassano Magnago (VA), Pergioco di Milano, il locale Ore Felici di Milano e CD Verte di Varese per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMANIA

E' TRUCCATO

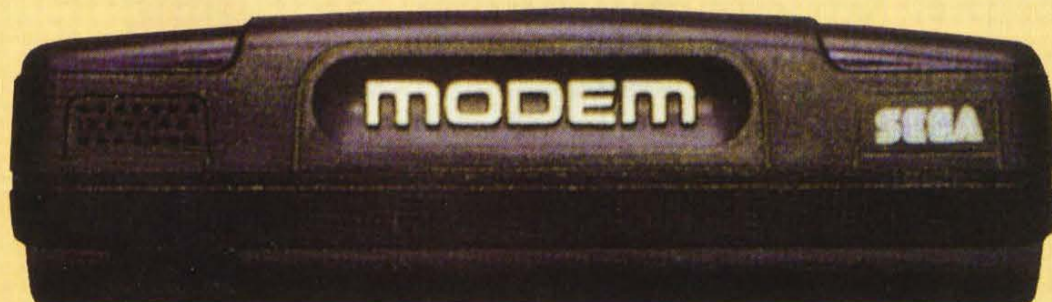
PROPRIO COME IL MIO MOTORINO!

Ricordate le notizie date praticamente per certe (erano perfino stati diffusi degli schizzi di come sarebbe stato l'aspetto finale della nuova periferica) riguardo al nuovo drive CD-ROM per Super Famicom in produzione da parte della Philips? Beh, a quanto pare non sono poi così certe: la Nintendo ha infatti rinunciato a competere per il momento nel campo CD con la Sega, visti forse i successi non entusiasmanti ottenuti da questo tipo macchina. Per riuscire a rendere particolarmente competitivi i CD-ROM, queste macchine devono essere qualcosa di veramente speciale, e già si vocifera di una nuova periferica CD-ROM basata su un processore a 32 bit, ma non se ne vedrà niente prima dell'agosto di quest'anno.

Nel frattempo la Nintendo ha puntato, anziché su nuove periferiche, sul potenziamento del suo Super Famicom progettando l'utilizzo di un nuovo chip set - chiamato Super FX - nelle cartucce Super Famicom. Si tratta di nuovi integrati basati su tecnologia RISC (quella che va per la maggiore adesso tra i processori, consentendo, pare, una maggiore velocità) dedicati specificatamente allo svolgimento di complesse operazioni matematiche, il che si traduce, nei nostri termini, in una possibilità di grafica poligonale molto veloce (e non solo, ma anche in texture mapping, ovvero poligoni disegnati, se avete presente Ultima Underworld sapete di cosa stiamo parlando) così come in ray tracing e shading per lo studio delle ombre e del comportamento della luce: insomma tutto il necessario per creare un perfetto ambiente tridimensionale.

Un'altro bel giocattolino è un'espansione in grado di raddoppiare quasi la velocità del processore SNintendo dagli attuali (mi sembra) 3.58 Mhz a ben 8 Mhz. L'invenzione è della Seta (quelli di Exhaust Heat, se a qualcuno può interessare), che sviluppa giochi sotto licenza per la Nintendo e il primo gioco a sfruttare questo SF "truccato" sarà probabilmente proprio F1 Exhaust Heat 2, entro quest'anno. Stesso termine anche per i nuovi giochi Super FX (sempre che la Nintendo non cambi idea un'altra volta): poveri programmatori, avevano appena cominciato a sfruttare in maniera decente il vecchio hardware.

IL TERRORE CORRE SUL FILO...

... del telefono. Il terrore per quando vostra madre scoprirà la bolletta della SIP se proverete a utilizzare questo nuovo aggeggiucchio per MD. I più attenti lo avranno già riconosciuto come un modem: si collega alla porta di espansione del vostro Megadrive e vi consente, collegandovi alla console di un'amico in possesso di un'altro modem tramite la linea telefonica, di giocare in due a centinaia di chilometri di distanza. Ne sono previste versioni anche per altre console.

IN QUATTRO E' MEGLIO

Beh, dipende da quello che avete intenzione di fare, per esempio se volete fare una partita a Bomber Man. Questo è l'utilizzo più probabile, anche se non è stato ufficialmente annunciato, per l'adattatore che permette di giocare contemporaneamente in quattro su Super Famicom, ma essendone la Hudson Soft il produttore...

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

ocean®

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

MADE IN JAPAN

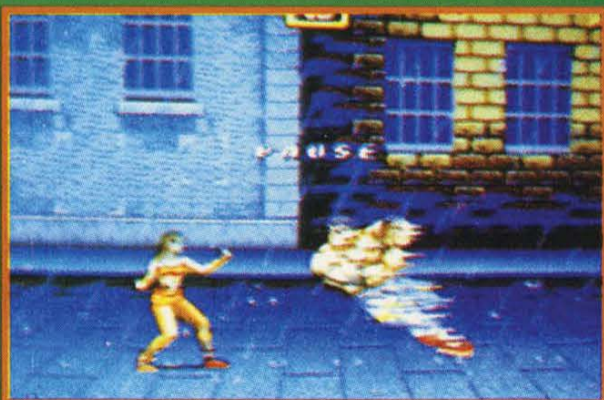
PHANTASY STAR VI

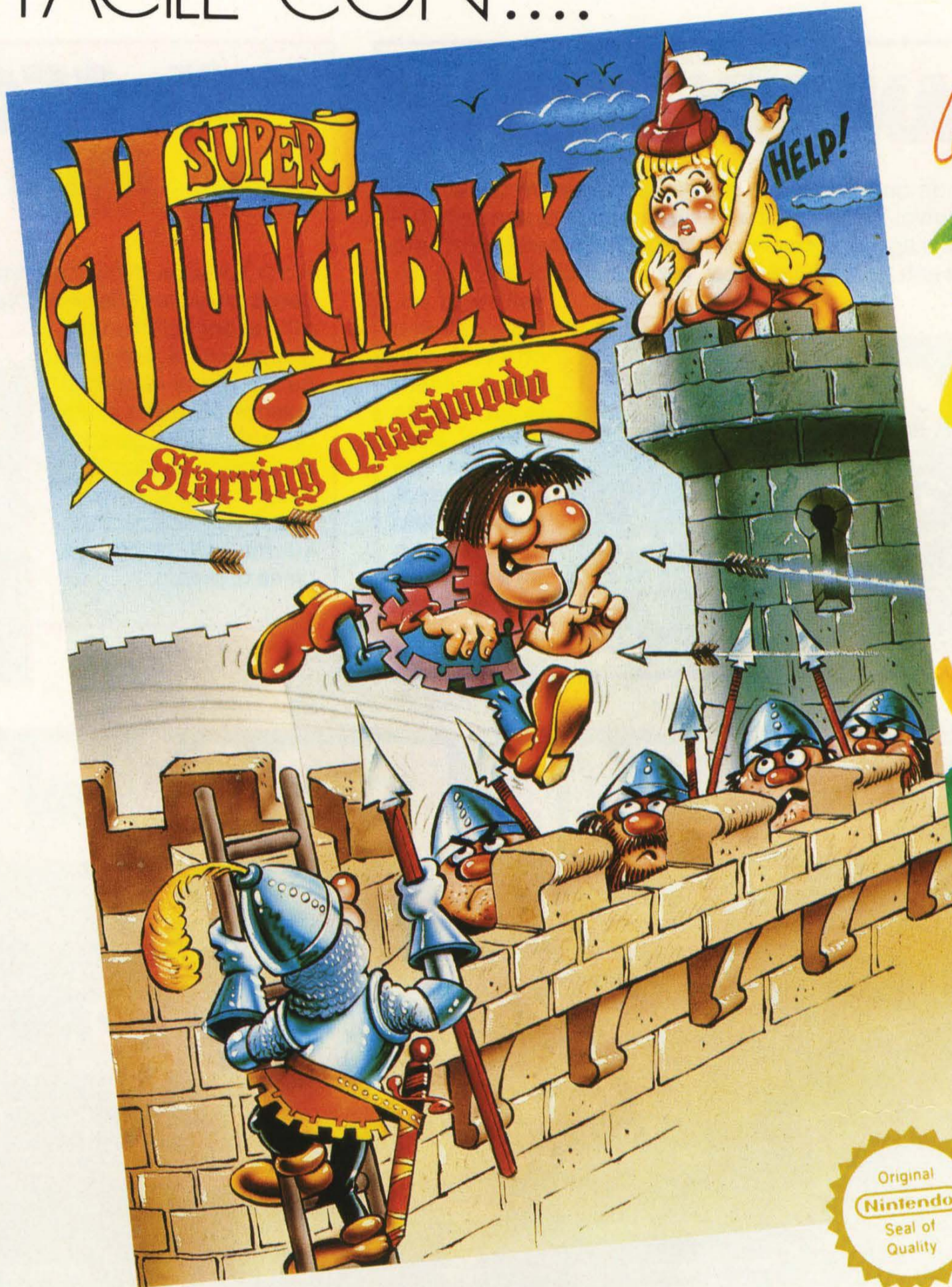
Era sparito da qualche tempo ma dovrebbe essere ormai sulla dirittura d'arrivo: Phantasy Star VI, l'ultimo nato di una delle saghe RPG di maggior successo su Megadrive dovrebbe essere completato entro un paio di mesi, per i fanatici di trame & avvenimenti annunciamo che non dovrebbe essere un seguito vero e proprio, ma dovrebbe essere ambientato nel periodo tra il primo e il secondo episodio.

IL SEGRETO DEL MIO SUCCESSO

Akira Torijama. Non c'è altra spiegazione per il grande successo ottenuta dalla serie Dragon Quest che si ispira appunto all'autore di fumetti giapponese e giunge in questi giorni al quinto episodio. Si tratta infatti del solito RPG giapponese pieno di combattimenti a menu e nanerottoli che scorrazzano su mappe immense piene di puzzle.

GIOCHI EDUCATIVI

Del tipo di educazione che serve per sopravvivere una notte in qualche sobborgo di Harlem.
Stiamo infatti parlando delle tonnellate di picchiaduro che stanno uscendo in scia al successone dell'anno Street Fighter 2. Per Streets of Rage 2 l'uscita dovrebbe essere questione di momenti ed è qualcosa di veramente speciale: graficamente superbo, un sacco di animazioni e soprattutto di mosse in più (compresa una mossa speciale), giocatori veramente differenziati per diversi stili di gioco ma soprattutto una giocabilità enorme.
Tra le novità annunciate ci sono invece una versione Megadrive e Super Famicom

di Fatal Fury, mentre cominciano già a circolare voci incontrollate riguardo a una prossima cartuccia di Street

Fighter 3.
Il coraggio poi non manca certo a quelli della Jaleco che tenteranno prossimamente con Rushing Beat 2 di competere direttamente in casa (Super Famicom) con il mitico gioco della Capcom. Il primo Rushing Beat era il solito picchiaduro di un convenzionale che metà basta (unico particolare simpatico la "mossa segreta" di Bild, una armadio di due metri che prendeva, molto virilmente, gli avversari a ginocchiate sugli attributi), il secondo invece... pure. La grossa differenza sta nell'aggiunta di tre nuovi personaggi a fianco di Norton e Bild: l'immancabile ragazza, Miho, Judo e Kazan.

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH)-ROMANO E.GIOCATTOLI V.Scaraviglia 37/9
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - PAGANICO GIOCATTOLI Via C. Forti 13 - Viale Crispi
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Via Dante 43
MONTESARCHIO (BN) - EMMEDI ELETTRONICA Via A.Grasso 7/7A
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - DE CARLO LUIGI Viale Degli Oleandri 14/C
NAPOLI - MONTANARI ALDO Via Maddalena 26
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - TECNO SHOP Via Roma 5/7
CALABRIA:
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO F. P.zza Castello
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi 43
CASTELVETRO (PC) - TOYS CENTER Loc. Quabas SS1
MODENA - ORSA MAGGIORE V.le D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - GIOCATTOLI PAVESI Via Giulia 7
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
UDINE - BIMBI Via Mercato Vecchio 29
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - TOGNOCCHI Via Domiziano 8
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIUFF CIUFF Via Etruria 4/A
ROMA - GIARDINO DEI BALOCCHI Circ. Gianicolense 252/C
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Viale Delle Provincie 19
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Casal De' Pazzi 113
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Baldo Degli Ubaldi 21
ROMA - JUMBO GIOCATTOLI Via Trionfale 122
ROMA - LA CHIOCCIA Viale Marconi 277
ROMA - LO SPECCHIO DI ALICE Via Eritrea 72 F/G
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello, 37
ROMA - ODIS P.zza Ponte Lungo 3 - P.zza S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - S.H. 2000 NUVOLONI Via P. Maffi 28/32
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
CHIAVARI (GE) - GIOCATTOLI MALATESTA C.so De Michiel 38
CHIAVARI (GE) - ORESTE Via Delle Vecchie Mura 8
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - ELITE COMPUTERS Via Orsini 31/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LA BEFANA Via Assarotti 2-4-6-8/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
IMPERIA - ORESTE Via Degli Orti 5
LA SPEZIA - ABRUZZESE ANNA MARIA Via Dalmazia 20
LA SPEZIA - ORESTE Via V. Veneto 51
RAPALLO (GE) - ORESTE Via Colombo 43
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - NOVA GIANFRANCO Via P. Agosti 52
SAVONA - BAZAR QUAGLIA Corso Italia 235/R
SAVONA - ORESTE Via Sormano 51
VENTIMIGLIA (IM) - ORESTE Via Mazzini 9/A
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
BRESCIA - TOYS CENTER Via Milano 3/F
CARAVAGGIO (BG) - MERISIO Via Oberdan 13
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO V. Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI P.le Gobbetti C. C. Lagorà
COLOGNO MONZESE (MI) - CASA DELLA MUSICA V.Indipend. 21
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone 49/D
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
GALLARATE (VA) - GIOCHIGARDEN Corso Sempione 33
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - G.M.L. Via C. Jucker 1
MANTOVA - TOYS CENTER Via Parma
MELEGNANO (MI) - VIDEOTEQUE Piazza Matteotti 20/21
MILANO - CALLIGARO Via Ampere 105
MILANO - E.D.S. Corso Ticinese 4
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29-Via Pitagora 4-V.le Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
MUGGIO' (MI) - PRINCIPI CARLO Via 5 Giornate 1
NERVIANO (MI) - G.M.N. Via Nuova Str. Lat. Giovanni XXIII°
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
REZZATO (BS) - TOYS CENTER Via Garibaldi 76
SAMARATE (VA) - MAZZUCCHELLI 'S Via Marconi 12
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA P.zza Perosi 10
SAN GIULIANO MILANESE (MI) - G.M.S. Via L. Tolstoy 85
VIGEVANO (MI) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)
MARCHE:
ANCONA - IRMEA Via Grandi 3
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
JESI (AN) - IL GIRODONDO Viale Della Vittoria 7/B
JESI (AN) - MEGA MARK Viale Don Battistoni
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12
PESARO - LA GALLERIA DEL BIMBO Via Cattaneo 18
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PIEMONTE:
ALBA (CN) - BONA Corso Coppino 32
BIELLA (VC) - CENTRO GIOCHI Via Torino 66
BRA (CN) - BONA Via Principi 4
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COMIGNAGO (NO) - ITALSAPO Via Per Borgomanero 12
COSSATO (VC) - CENTRO GIOCHI Via Marconi 13/R
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
NOVARA - IL CUCCIOLO Corso Torino 7/A
NOVARA - PARADISO DEI BAMBINI Via Tadini 35
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - FLASH GAMES Via Valdieri 12
TORINO - GIROTONDO TRE Corso Sommeiller 33
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - PLAY GAME SHOP Via Carlo Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VALENZA (AL) - CENTRO COMM. SELEZIONE Via F.lli Cairoli 5
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
NEGOZI EXPERT PIEMONTE - VEDI PAGINE GIALLE -
PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GALATINA (LE) - DE BLASI UGO Via Pascoli 32
GALLIPOLI (LE) - TECNOUFFICIO Piazza Giovanni XXIII° 10
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
REPUBBLICA SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - ELLE SERVICE Via Libertà 194/198
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
ENNA - NAPOLI FRANCESCO Via Candrilli 11
MAZARA DEL VALLO (TP) - ARCHIMEDE Corso V. Veneto 216
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO C.so Umberto e M. 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
CARRARA (MS) - MONDIAL TOYS Via Roma Gall. 15
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via De Tacchinardi 2
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - DRAGON'S LAIR Via Michon 29/1
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - L'ELETTRONICA Piazza Del Salvatore 6
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Gall. L. Da Vinci 32
MONTECATINI TERME (PT) - VANNINI ARMANDO P.zza XX Sett. 3
MONTEVARCHI (AR) - LA CITTA' DEI RAGAZZI V.le A.Diaz 149
PIETRASANTA (LU) - BONCI DANILO Piazza Statuto 11
PIOMBINO (LI) - PUNTO ROSSO Via I. Barontini 28
PISTOIA - ANDREINI GIOCATTOLI Via Cavour 8
PISTOIA - MORGANA Via Dalmazia 424
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via del Commercio 29
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PT) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11/13
PRATO (LI) - CAPECCHI ROBERTO Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via V. Da Filicaia 77/A
SIENA - BIANCHI Strada Massetana Romana
VIAREGGIO (LU) - EMPORIO DUILIO 48 LIBERTY V. Margherita 25
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO V.Florido 16
FOLIGNO (PG) - VALERI RUFFINO Via B. Cairoli 29
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
MARCIANO (PG) - FAMAS Zona Industriale Nord C/40
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE P.zza G. Marconi 14
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO V.Venezia 61
S. G. LUPATOTO (VR) - CASA DEL BAMBINO V.Cà Nova Zampieri
S. G. LUPATOTO (VR) - TOYS CENTER Via C. Battisti 200
S. MARIA MADDALENA (RO) - PRISMA MERCATO V.Eridania 167
TREVISO - HOBBY MODEL Galleria Rialto 5/7
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

NEGOZI GIOCHERIA - VEDI PAGINE GIALLE

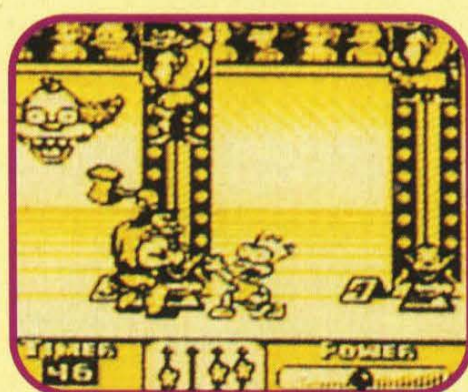
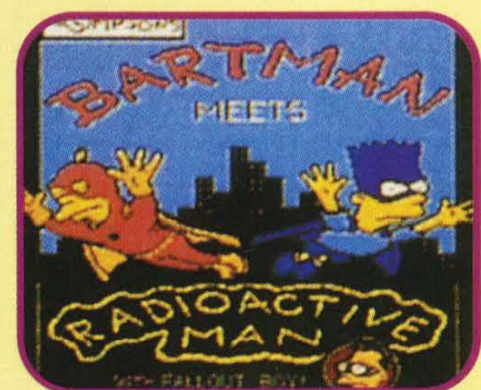
QUALITA' LEADER GARANTITA

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

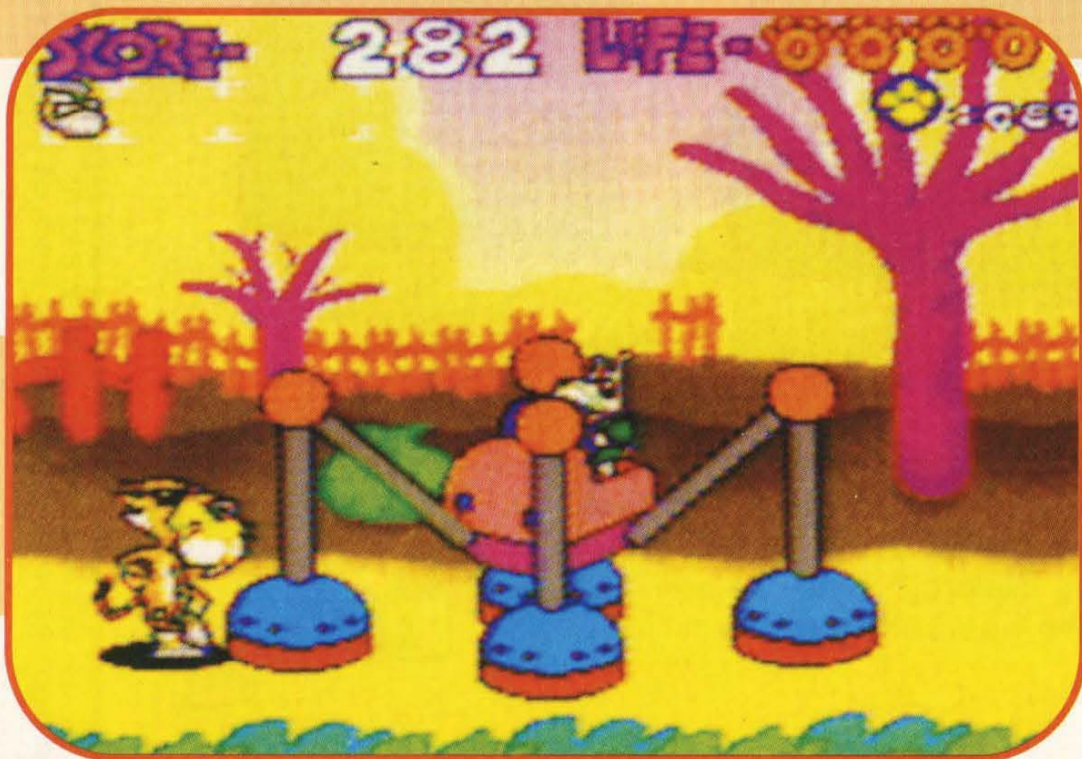
AMERICAN

CHE ASPETTO HA IL MIO PARTICELLARE VISTO DALLA TUA PARTE?

Non dev'essere una vista piacevole, ma l'unico modo di scoprirlo è giocare a Mechwarrior, conversione da un vecchio gioco Activision su computer a sua volta conversione del celeberrimo RPG/Wargame della Fasa. In effetti di particellari nel gioco su computer se ne sono visti pochi vista la mediocre qualità grafica che sembra essere stata di gran lunga migliorata in questa versione Super Nintendo. Anzitutto non ci sono più poligoni, ma grafica in bitmap, per il terreno viene utilizzato il solito Modo 7, e il campionario di mezzi da utilizzare (cambia anche il cockpit a seconda del mezzo utilizzato) è parecchio più completo: si possono utilizzare perfino gli enormi Atlas.
Probabilmente qualcuno non ha ancora capito cosa sia Mechwarrior: si tratta semplicemente di un combattimento tra robottoni (visto in soggettiva dalla cabina del pilota) dotati di un armamento devastante, ulteriormente potenziabili a mano a mano che guadagnate soldi con le varie campagne di combattimento.

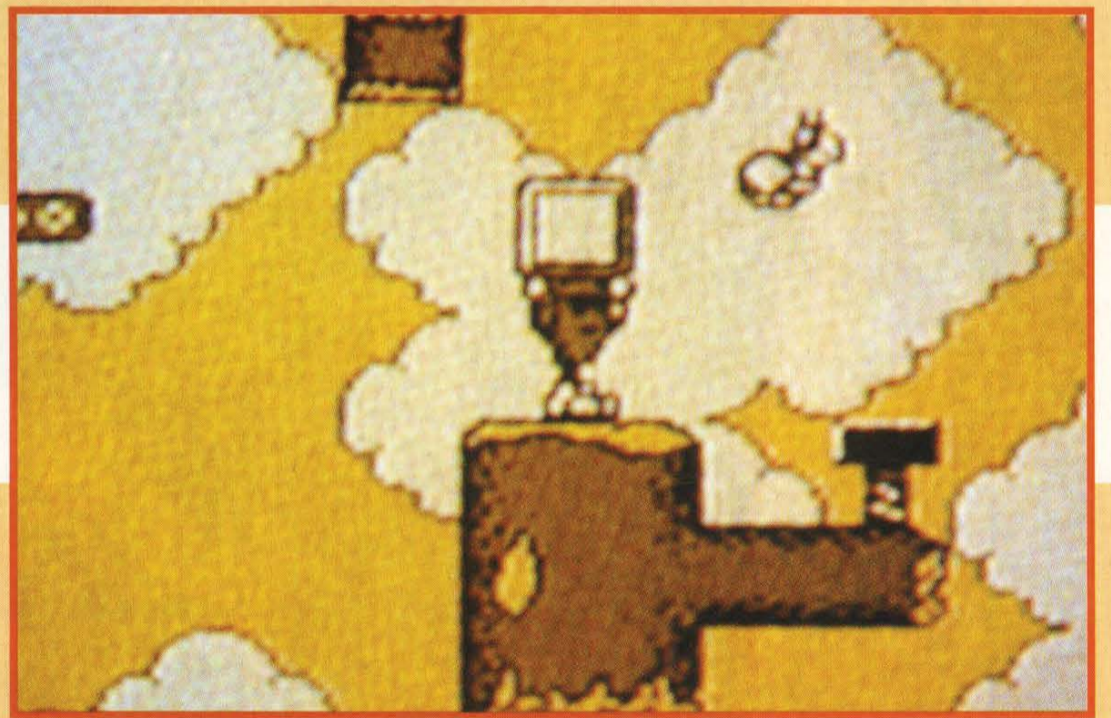
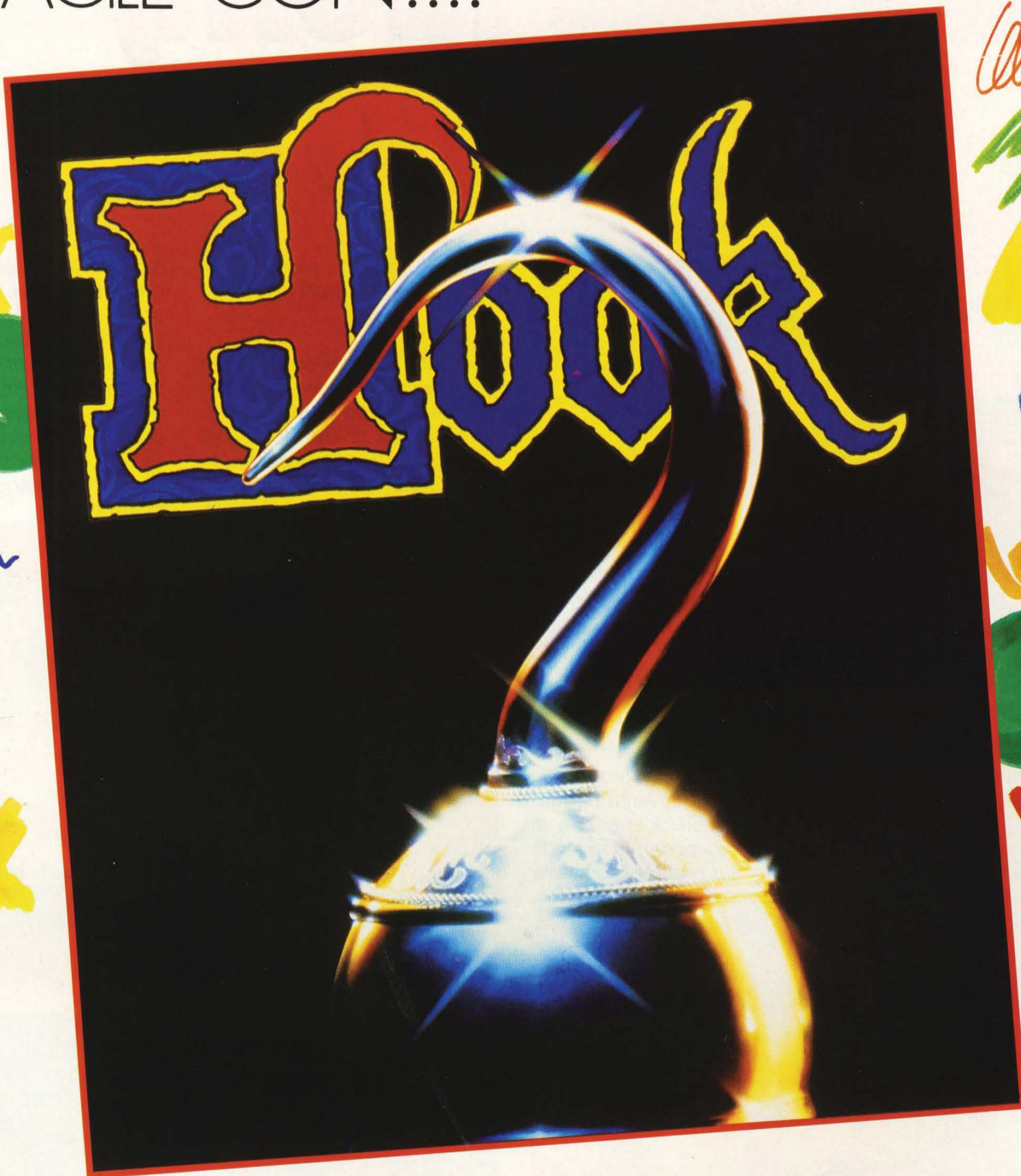
BART FOR PRESIDENT

Come, vi eravate illusi che l'incubo sarebbe finito con Bart's Nightmare? Invece ecco di prossima uscita "Bart Meets the Radioactive Man (with Fallout Boy)" per Nintendo e "Bart vs. The Jaggernauts" su Game Boy. Il personaggio è molto divertente, ma i giochi...

ICAMENTE

YEAH, RIGHT, COOL BOY!

E' Chester Cheetah: con occhiali da sole scuri sempre indosso e moto stile Tisi Rider è il leopardo più figo che si sia mai visto su un Super NES. Volendo arrivare a paragoni un po' più nostrani è l'equivalente di Napo Orso Capo; anche lui è infatti ospite non troppo felice di uno zoo con tanto di custode con trascorsi nella gioventù hitleriana, e la sua unica speranza di fuga è di recuperare la sua fida moto fatta a pezzi e sparsa per tutto lo zoo. Qui comincia il solito platform, graficamente molto simpatico e colorato, pieno di bonus, power up e buffi personaggi.

Anche lui sempre con occhiali scuri sempre indosso e l'aspetto giusto: il suo nome è Spot, protagonista di The Spot Cool Adventure (E rappresentante della Seven Up in America come Fido Dido lo è qui NdAlex). Beh, a dire il vero il suo aspetto è quello di una pedina di dama, o meglio di Spot, il board game uscito per computer più di un anno fa. Il nostro Spot ha decisamente cambiato stile, passando ai platform; per ora poco d'altro se ne sa a parte la macchina di destinazione (per ora si sa solo di versioni Game Boy e Megadrive), maggiori info prossimamente.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Hook

Le proverbiali imprese di Peter Pan e di Capitan Uncino nel gioco ispirato all'ultimo grandioso film di Steven Spielberg. Esplora l'"isola che non c'è" e incontra i personaggi più curiosi!

ocean

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2

Original Nintendo Seal of Quality ™

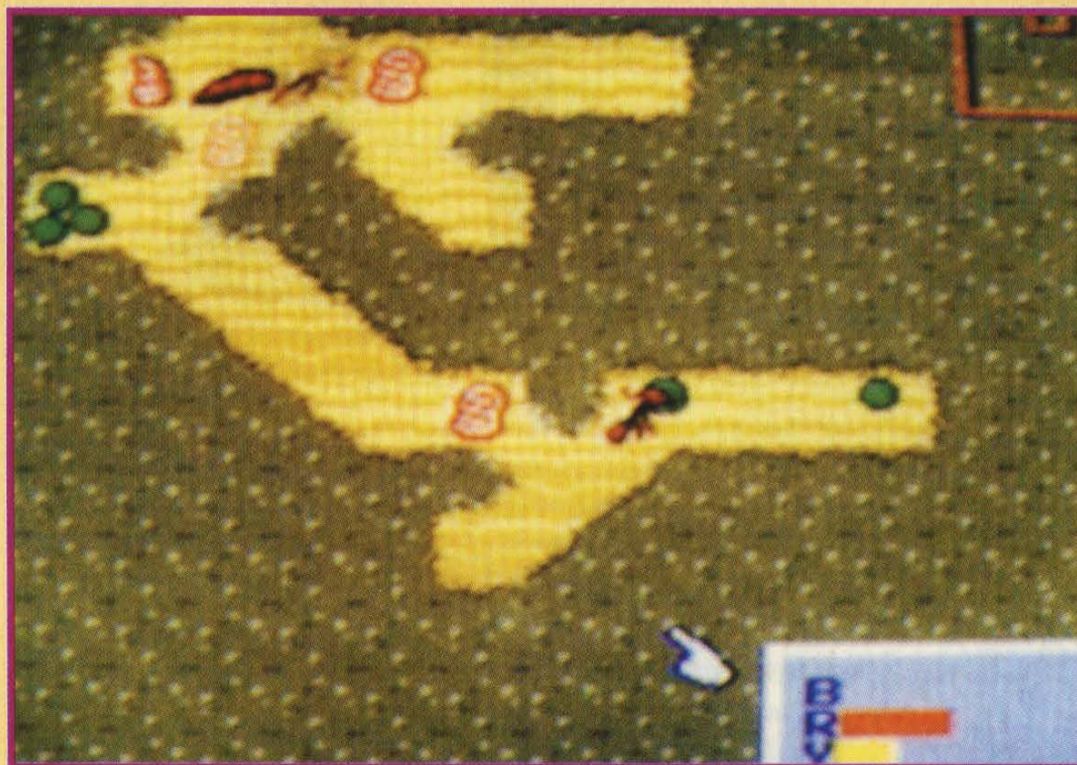
I due protagonisti, Bub e Bob, dopo avere salvato le Isole dell'Arcobaleno, sono costretti a vedersela nuovamente con una serie di minacciosi nemici per riportare la felicità e l'allegria nel loro regno. Gli ombrelli magici rappresentano la loro unica arma di difesa contro un pazzo guerriero ed i suoi agguerriti scagnozzi. Bonus nascosti a valanghe, porte segrete, interruttori sparsi casualmente aspettano i nostri intrepidi Bub e Bob lungo il percorso ...

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

NINTEND

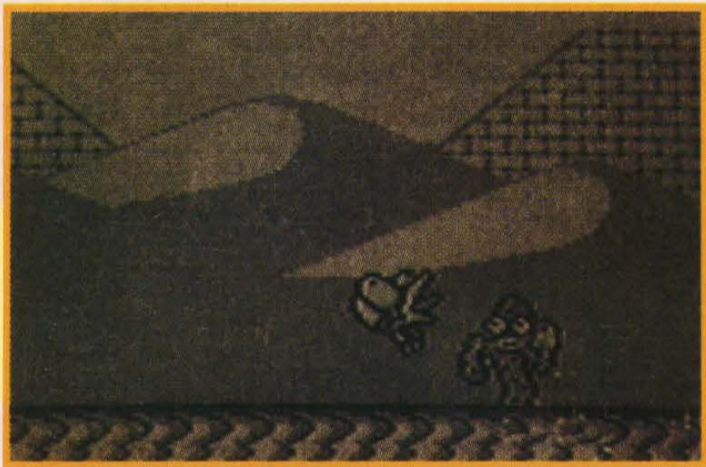
JOYPAD E TOPI

Populous II è l'ennesima cartuccia che vi permette di giocare al piccolo semidio in uscita questa volta per Super Famicom. Il gioco lo dovreste conoscere già, il primo episodio era già uscito diverso tempo addietro, la caratteristica più divertente è la capacità di scatenare sugli sventurati omuncoli del pianeta catastrofi, sciagure, fiumi di lava, cavallette, cani & gatti che dormono assieme, etc.
Populous II sarà anche il primo gioco a utilizzare come dispositivo di controllo il mouse (a mano che non consideriate Mario Paint un gioco), con l'evidente scopo da parte della Nintendo di fare qualche soldo in più, ma non preoccupatevi: sarà giocabile anche con il joypad.

Il secondo gioco ad avere un'opzione per l'utilizzo di un mouse sarà poi Sim Ant, il terzo episodio della serie "Sim" della Maxis che, dopo i computer, ha riscosso un discreto successo anche su SF. Peccato che, almeno su computer, questo fosse uno dei Sim più complicati e di minore interesse mai usciti e sinceramente non confido molto in grandi cambiamenti per la versione SF.

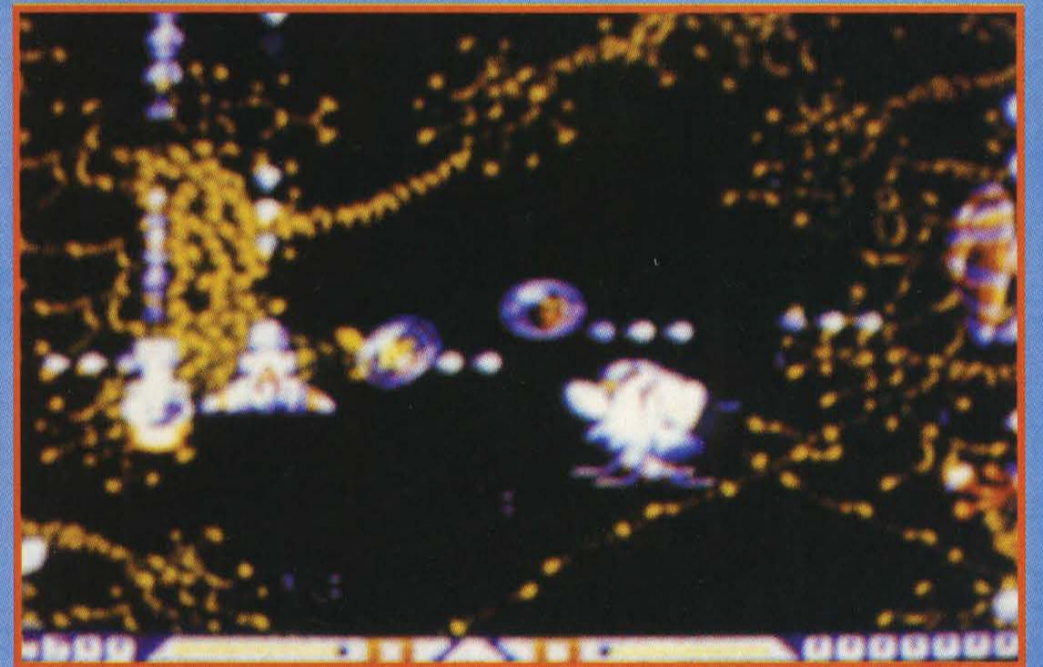
Tra i giochi topo-compatibili c'è anche un soggetto strettamente nipponico, il solito RPG giapponese: a favore di questo Elfaria c'e comunque

la casa produttrice, la Hudson, una grafica fumettosa e divertente oltre che ben disegnata e i 12 Megabit della cartuccia.

[...]DO NEWS

HO BISOGNO DI UN VALIUM...

Mi capita ogni volta che vedo qualcuno prendere a testate dinosauri o gettarsi dal terzo piano a testa in giù, ovvero ogni volta che vedo Bonk (in arte PC Kid su PC Engine o BC Kid su Amiga), piccolo eroe di tanti platform della Hudson e vero a proprio simbolo del PC Engine. Il ragazzo gioca questa volta fuori casa, su un Game Boy per la precisione, ma la grafica tenerosa e i nemici idioti sono sempre quelli.

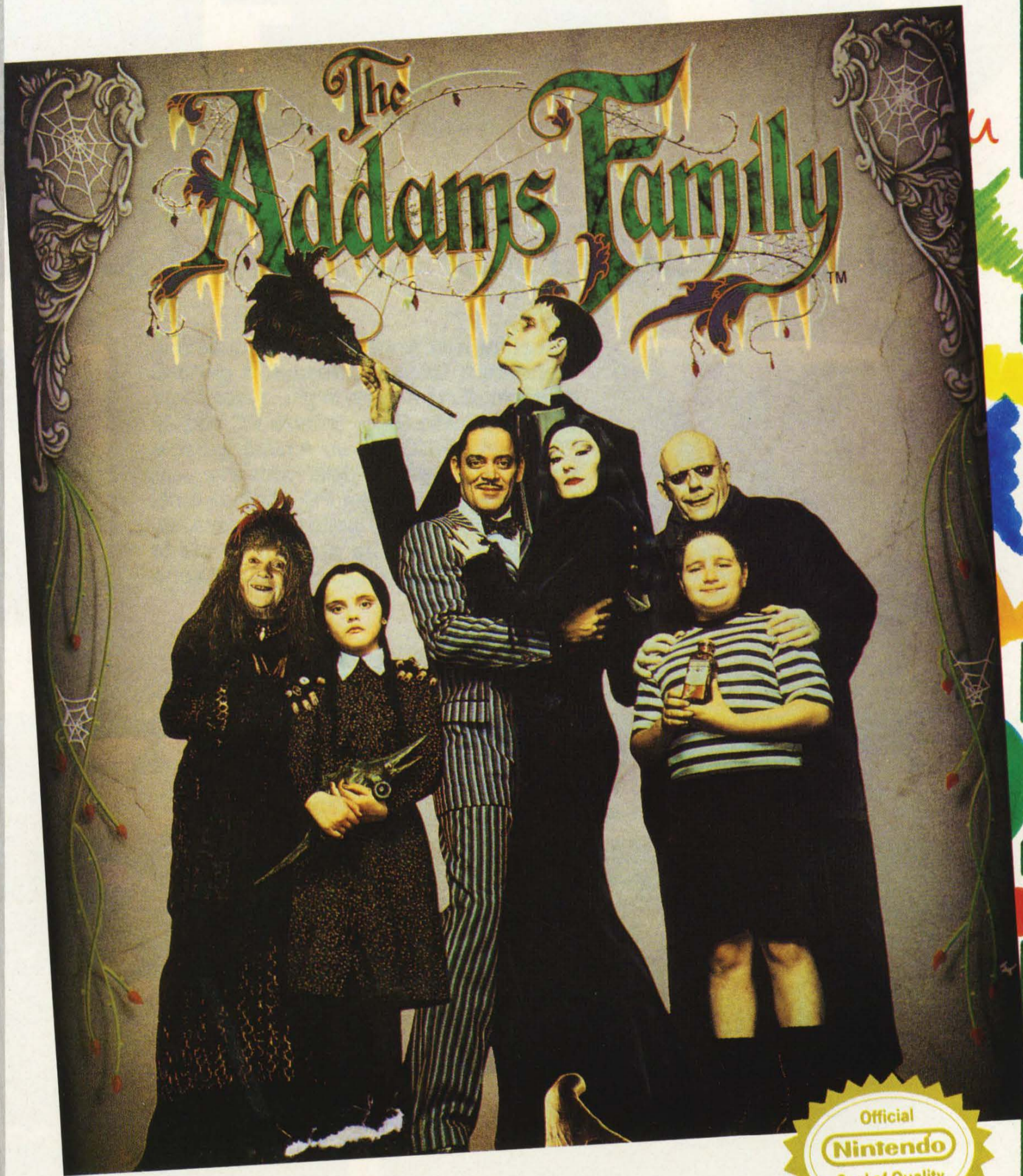
FELIX THE CAT

La Hudson Soft ha lasciato la sua quasi-esclusiva per la NEC e sta facendo uscire un sacco di eccellenti prodotti per diverse console. Questo Felix the Cat su NES non sarà tra i migliori ma rimane un discreto platform pieno di stanze segrete e power up.

XENON 2

E' uno shoot'em up vecchiotto ma a suo tempo fece furore su computer. E' già stato convertito per diverse altre console (MD, MS e Gameboy) e lo stile di gioco regge difficilmente il confronto con gli ultimi shoot'em up nipponici, ma i possessori di SF gli potrebbero lo stesso dare un'occhiata.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality®

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality™

McDonaldland™

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

ocean®

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

sega CITY

CALMA, CALMA, DOPO TUTTO SONO TARTARUGHE!

Hanno bisogno di tempo per passare da un formato all'altro, ma la versione Megadrive (leggermente differente dalla versione SF e dal coin op originale) delle tartarughe, The Hyperstone Heist, è uno dei primi frutti, insieme alla conversione di Sunset Riders e Tiny Toons, dell'accordo Konami - Sega, e si preannuncia come qualcosa di eccezionale sia per grafica che per giocabilità.

SUNSET RIDERS

Steve, Bob, Billy e... Cormano! Vi ricordano niente questi nomi? I primi tre ancora ancora, ma il quarto più che il personaggio di un western sembra (è) un paesino dell'hinterland milanese; si tratta comunque dei quattro protagonisti di Sunset Riders, un coin op dall'ambientazione western un po' discutibile non tanto per gli scenari fatti di paesini, deserti e treni, ma per le pistole che più che gloriose Colt sei colpi sembrano uzi e bazooka per frequenza di fuoco e distruttività. Si tratta in effetti di uno shoot'em up con tanto di nemici di fine livello convertito ora anche per Megadrive.

TINY TOON ADVENTURES

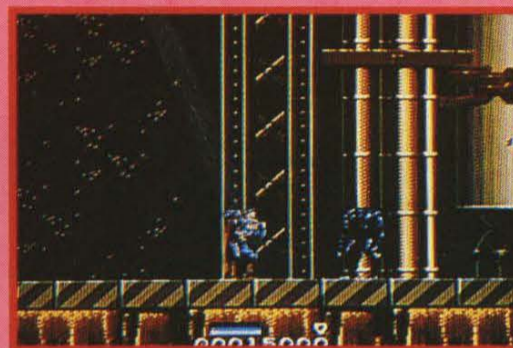
Dopo apparizioni, oltre che televisive, su vari formati Nintendo arrivano i piccoli Toons (io preferisco sempre il vecchio Bugs Bunny, ma non temete, è in arrivo anche lui insieme agli altri personaggi Looney Tunes) anche su MD nel solito platform. A far ben sperare ci sono la garanzia di un marchio come quello Konami e queste foto...

VIRGIN SYSTEM

-Non tutti si sono dimenticati del caro buon vecchio MS: la fedele Virgin ha in pentola Robin Hood, Prince of Thieves (un po' in ritardo). Si tratta di un RPG "leggerino" in stile occidentale piuttosto che orientale, come la maggior parte dei giochi di ruolo per le console Sega, con elementi d'avventura e molto semplice da giocare.

-Dovrebbe essere questione di momenti, ormai, per l'uscita uno dei platform più promettenti di origine non nipponica: Mick and Mack, The Global Gladiators. Ne avevamo già parlato un paio di mesi fa e quanto anticipato allora è confermato: si tratta di uno dei platform graficamente più simpatici visti su MD, un sacco di frame di animazione (si vocifera un 250 per i personaggi principali) per una fluidità di tutto rispetto. C'è da aggiungere adesso qualche buona notizia anche per il Master System, anche questa conversione è quasi ultimata e i risultati... beh, giudicate voi dalle foto.

-Evander Holyfield, George Foreman e Muhammad Ali: chi sono? Tre tra i più grandi pugili di tutti i tempi? Sbagliato, questa non è "Sport Oggi", "Muscolaccio" o una di quelle riviste dalle copertine equivoche ricoperte di muscoli; quei nomi sono semplicemente i titoli di alcuni dei contendenti al campionato mondiale di pugilato sulle console della Sega. L'ultimo arrivato è Muhammad Ali Heavyweight Boxing su Master System (sempre lui, il redivivo): è già uscito qualche tempo addietro su MD e può contare su una visuale a 360° con telecamera che ruota attorno al ring e diverse interessanti opzioni tra cui quella di simulazione, che consente un controllo più "realistico" nei colpi che si possono portare.

-E' un uccello? Un aereo? No, un Master System... err, volevo dire Superman, che a quanto pare non è morto ma gode di ottima salute, questo almeno dipende dalla vostra abilità...

-Un'altro (mondo). Non ha ancora fatto in tempo a uscire Another World che già si comincia a parlare di un'altro. A dire il vero Flashback non è il suo rigoroso seguito, ma lo stile di gioco platform-adventure-cinematografico è lo stesso, solo "lievemente" migliorato: la versione Amiga uscita in questi giorni è qualcosa di incredibile per la fluidità e la quantità di animazioni.

La versione Megadrive promette altrettanto: un platform da pensare decisamente originale, con una quantità d'azioni e animazioni per ognuna di esse. Il personaggio può camminare, saltare, arrampicarsi, abbassarsi, rotolare ed è bellissimo vederlo avanzare con la pistola in mano: il tutto con 24 frame di animazione al secondo su fondali stupendamente disegnati.

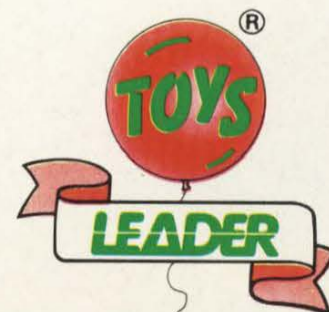
Ah, se a qualcuno potesse anche interessare la trama si tratta di liberare la terra invasa da alieni che assumono sembianze umane, come siate finiti nel bel mezzo di una foresta ci penserà la bellissima introduzione animata a spiegarvelo.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality™

Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.

UBI SOFT
Entertainment Software

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

Sega City

CREDERE? DICIAMO CHE LO STIMO MOLTISSIMO

A proposito di divinità e persone che si credono tali, lo sapevate che uno dei giochi preferiti dal nostro caporedattorame è un certo Mega-lo-Mania (il nome dice già tutto)? Non dubitiamo che anche questo Powermonger (un'altro Alex-simulator della Bullfrog/EOA, gli stessi dell'originale Populous) su Megadrive gli resterà molto gradito: grafica, suoni digitalizzati grande cura dei particolari con una descrizione personaggio per personaggio.

UNA MARCIA IN PIU'

Le proporzioni potrebbero perfino invertirsi e giochi per Game Gear potrebbero diventare anche più numerosi di quelli MS. A parte titoli originali come Defender of Oasis ci sono anche diverse conversioni dirette da Megadrive oltre a quelle di cui abbiamo parlato il mese scorso, come Mickey Mouse 2, Talespin, Tazmania (guardate più avanti...), e tanti altri ancora.

IN BREVE

-OK, l'attesa dovrebbe finalmente essere finita: Super Kick Off, il miglior gioco calcistico su Amiga, è praticamente finito anche nella versione Megadrive, speriamo solo che tutto questo lavoro abbia dato i suoi frutti.

-Lawnmover Man: state aspettando il gioco? Avrete ancora parecchio da attendere allora, visto che la Sales Curve ne ha cancellato l'uscita, al suo posto ci sarà invece Lawnmover Man 2. Proprio così: il secondo film (e non poteva essere altrimenti visto il successo del primo) dovrebbe essere finito per la fine di quest'anno.

- A proposito di tie-in cinematografici, avete presente Surf Warriors, il nuovo film con Leslie Nielsen? Naturalmente no, visto che non è ancora uscito in Italia, ma come avrete potuto intuire dal titolo si tratta di un'idiozia totale: il gioco uscirà per Megadrive, Mega CD e Game Gear grazie alla Sega.

- Ancora tie-in con Ariel: The Little Mermaid, meglio conosciuta come la Sirenetta dell'omonimo film di Walt Disney: annunciata secoli addietro per Megadrive e Game Gear sembra finalmente ultimata l'avventura/shoot'em up sottomarina.

NINJA IN SVENDITA

Toh, era un po' che non se ne vedevano in giro, speravo quasi che fossero usciti di moda ed ecco che ne tornano un paio dal glorioso passato.
Il primo è Strider 2: il precedente episodio ha ormai più di due anni ma si può ancora considerare uno dei migliori platform su Megadrive: un'eredità pesante per questo seguito. Lo scenario da Ninja tecnologico è sempre lo stesso, i livelli sono cinque e la giocabilità, si spera, immutata.

L'altro è naturalmente Super Shinobi 2: sempre più platform, sempre più denso di katane, shuriken e magie ninja su Megadrive (e anche Game Gear, come vedrete più avanti) prossimamente.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

ORIGINAL
GAME BOY™
GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

BASKETBRAWL

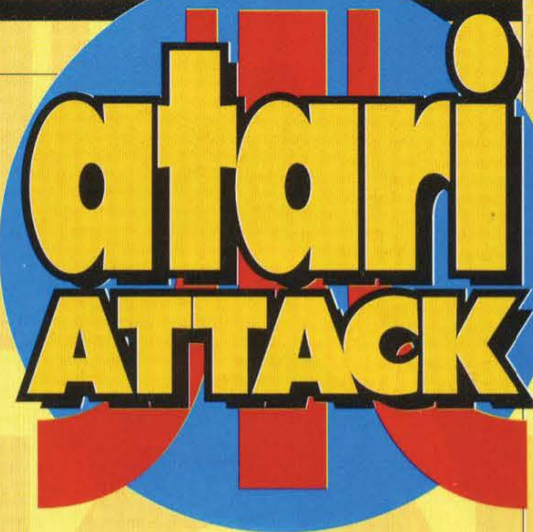
GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	2

Amici sportivi e non sportivi (e non è l'inizio di una recensione di un gioco sul té), ecco due nuovi giochi per Lynx.

E' pomeriggio inoltrato, e siete nel cortile della vostra beneamata scuola, i bidelli, i professori, e sPettatori vari, sono tutti riuniti per guardarvi giocare, sarà uno spettacolo vedere i vostri denti partire, a causa di scudisciate e manrovesci, mentre voi o i vostri avversari, (non importa, purchè ci siano botte a volontà) andate a canestro.

Ma cos'è, un mimo?

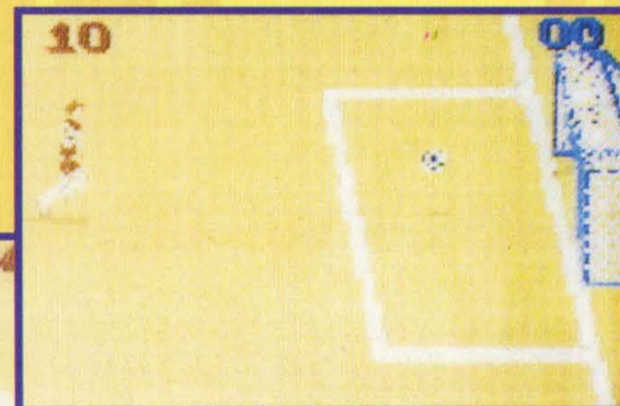
Siamo qui riuniti per ricordare il nostro amico...

Avete la possibilità di scegliere tra 10 giocatori, che vanno dal classico nerd a tipini simpatici con nomignoli del calibro di Slash, Slam o Bubba, quindi scenderete in campo - quello della vostra scuola è solo il primo - e dovrete vincere una partita di basket, e sarebbe già abbastanza se non fosse per il fatto che dovrete farlo a colpi di cazzotti, frustate, coltellate, calci (dovunque vogliate) o pallonate in faccia. Occhio agli arbitri e al pubblico, spesso e volentieri li vedrete entrare con pugnali, e/o intenzioni para-ostil-maniacali. Nel complesso buono.

LYNX	
GRAFICA + Niente male i movimenti	88
SONORO - poco vario	75
GIOCABILITÀ + potete scegliere chi usare al meglio	90
ATARI	85

WORLD CLASS SOCCER

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	2

Il campionato mondiale di calcio è nelle vostre mani, sceglierete la vostra squadra e la vostra avversaria e affrontatela in campo per 90 minuti, il giocatore che muoveretre verrà indicata da una freccia luminosa e così effettuerà tiri in porta, passaggi, scivolate, o corse sfrenate all'inseguimento degli avversari.
Squadra di casa in azzurro e avversari in maglia rossa (qualsiasi squadra voi sceglate - tra l'altro, non sembra nemmeno cambiare il fattore di difficoltà), campo rigorosamente verde con tanto di colorazione differenziata a seconda del senso con cui è stata falciata l'erba. Il difetto principale è che in azioni complesse, nonostante zoom e controzoom, i passaggi sono tanto repentini che si rischia di rimanere vagamente disorientati. C'è di meglio.

E va in gol!

I riflettori sono più potenti del solito, eh?

LYNX	
GRAFICA -bruttini i movimenti	75
SONORO + sentirete ruggire il pubblico	78
GIOCABILITÀ - Cambi troppo rapidi	81
ATARI	70

OGNI MESE IN EDICOLA

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

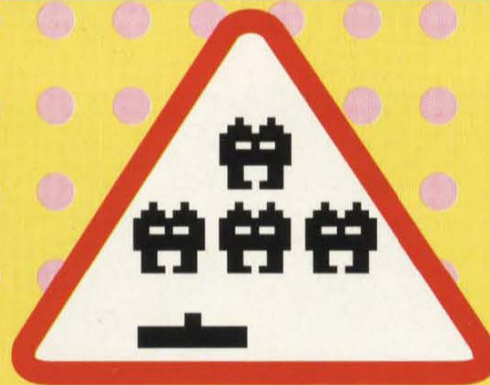
PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

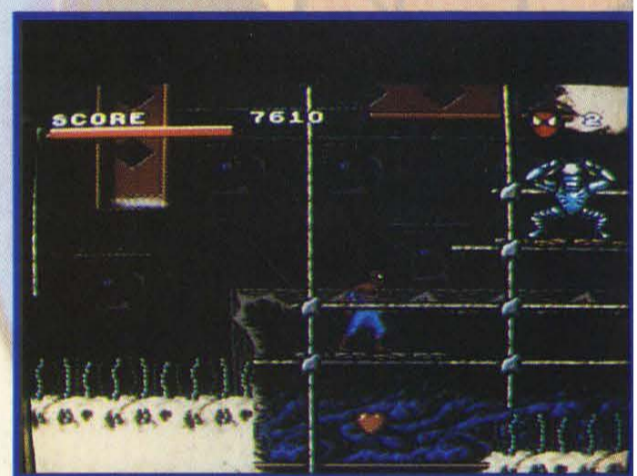
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

SPIDER-MAN X-MEN ARCADE'S REVENGE

80

GIOCATORI	1
LIVELLI	11 (almeno)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ha il costumino rosso, è mascherato, e va in giro per i grattacieli della Grande Mela.

Tutti quelli che hanno un età compresa tra i quattro e i sessantacinque anni sanno che è l'Uomo Ragno (speriamo che questa volta non lo uccidano davvero. Scusate la battuta fin troppo facile), ma non tutti sanno che recentemente, quando J.J. Jameson non lo obera con troppi articoli e troppe scadenze (Alex, che ci ricordi qualcuno?)(io non fumo il sigaro. NdAlex), è solito gironzolare per le facciate di mezza Manhattan per aiutare alcuni X-Men a fuggire dai labirinti di Arcade. Il bieco è riuscito a catturare alcuni degli intrepidi con la X sul pigiamino, ma chi sono i baldi sfortunati? Logan-detto-Il Guercio-detto Wolverine, Ororo Munroe-detta Tempesta, Scott Summers-detto Slim-detto Ciclope, e Remy Beaudreaux-detto Gambit. Il vero scopo di Arcade era quello di catturare i quattro con la X per farli giocare (che burlone), nelle sue varie sale dei divertimenti, ma l'inaspettata comparsa in gioco del vostro affezionato "Arrampicamuri" costituirà un imprevisto quanto allettante bonus, parola di bieco. Prima della vera e propria "partita", Spidey deve riuscire a entrare nel palazzo di Arcade. La porta di accesso è posta nei sotterranei di un palazzo protetto da una serie di droni da combattimento tutti disposti ad accogliere il tessiragnatele

I'M SO GLAD YOU COULD MAKE IT, SPIDER-MAN.

Riunione di famiglia... con ragno.

Ciclope: lo sguardo che uccide. (E comunque frigge molto bene le patatine)

E questo qui chi è?

Shockante Shocker!

con i cannoni spianati. Prima di poter spalancare la porta di accesso e trovarsi di fronte i quattro X-Men, tutti incatenati al muro, l'Uomo Stagno (o Bagno?) deve raccogliere una serie di segnali luminosi disposti nei corridoi del palazzo, seguendo una precisa sequenza per attivarli.

Nel complesso non è male come gioco, anche se ci sono alcuni punti che meritano qualche critica. Primo tra tutti, l'eccessiva appiccicosità di Spidey: si perde una discreta quantità di tempo cercando si scrostarlo dai muri quando ci si attacca. I suoi movimenti sono abbastanza rigidi, e anche se la fluidità è resa molto bene quando il nostro si volta, rimanendo attaccato a una parete, per lanciare la sua ragnatela o per swingare da un muro all'altro appeso ad un filo, quando corre sembra quasi non avere giunture,

SPIDER-MAN X-MEN

e decisamente si poteva cercare un suono diverso per caratterizzare un allarme percepito dagli iper sensi di ragno. Per quanto riguarda gli altri personaggi, il raggio ottico di Ciclope non è male, soprattutto tenendo conto della possibilità di alzare o abbassare la testa e con essa il tiro. Gambit, sebbene non particolarmente ben rappresentato (se non avessi saputo che c'era anche lui non l'avrei riconosciuto), è piuttosto interessante; Tempesta, sempre rappresentata in maniera schematica è quella a cui è stato affidato il più bel labirinto: allagato, per la maggior parte sommerso, popolato di piraña e mine, e con sempre meno aria respirabile a mano a mano che si procede. E infine Wolverine: le sue pose, sebbene limitate, ricordano abbastanza quelle che siamo

Arrampicamuri in action...

abituati a vedere nelle sue strisce (e per i cultori di questo controverso personaggio saranno familiari), così come i suoi artigli (SNIKT e li sfodera, SNAKT e li rinfodera) utilissimi per affettare i vari nemici, i candelotti di dinamite che vi verranno scagliati contro, o per scavarvi un bel buco in una parete quando non ne avrete più nessun altro in cui ficcarvi.

Ma chi sono io? Indiana Jones?

SNIKT!!!

Fonda mentalmente, sebbene iniziate gestendo

Dove siete!?

Peter l'arrampicamuri Parker, avrete la possibilità di cambiare personaggio nel corso della vostra partita: infatti ognuno dei nostri dovrà superare ben due diversi labirinti prima di potersi scontrare con l'altro nostro, il bieco. Teoricamente, essendo ogni labirinto diverso da un altro, è come avere a disposizione cinque giochi in uno.

E che dire dei malvagi (sì dai, i compagni di giochi del bieco)? Arcade, oltre ai vari clown assassini, droni più o meno da combattimento e piraña, ha pensato bene di riempire i suoi labirinti con robot rappresentanti tutti i miei beniamini (leggi i "cattivoni" dei fumetti Marvel). Se non li conoscete, non vi preoccupate: imparerete a odiarli quando dovrete uscire da una delle sale gioco di Arcade; se invece già avete una discreta conoscenza delle storie degli X-Men, allora vi gusterete l'idea di un sano, tranquillo ultimo sangue contro una manciata di Sentinelle, un galvanizzante incontro con Shocker, N'Astirh, Master Mold e Juggernaut. Ma no, aspettate a tremare, perché ci sono ancora Carnage, Black Queen, Apocalisse e il bieco, sì, proprio lui, Arcade.

In definitiva, come gioco non c'è male: abbastanza giocabile, godibile soprattutto per gli amanti del genere Marvel-fumettistico, ottimo se volete riempire un paio d'ore affettando, arrampicandovi, nuotando in apnea, facendo esplodere oggetti scagliandoli loro contro carte da gioco o semplicemente guardandoli.

Labirinto marino di Arcade...

Aiuto... mi sono perso!

Nuotare in apnea...

Christian "Ho sempre tifato per Magneto" Antonini

SUPER NINTENDO	
GRAFICA - a volte parti degli eroi non si distinguono + buone le pose classiche	75
SONORO - ripetitiva la colonna sonora	70
GIOCABILITA' - macchinoso + cinque giochi in uno	78
LJN	80

79

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

I possessori di Amiga lo ricorderanno sicuramente come un gioco dalla grafica eccezionale, dettagliata e abbondantemente colorata, quasi al livello di un coin op, beh, che vi interessi o meno, ora è disponibile anche in versione Mega Drive!

I tesori spesso nascondono delle sorprese...

Penso che Risky Woods sia stato uno dei giochi più sfortunati apparsi su Amiga: già completamente programmato quasi due anni fa, dovette attendere fino a qualche mese fa prima di trovare un etichetta che ne acquistasse i diritti (EOA). Beh, a quanto pare l'Electronic Arts ha deciso di spremere ulteriormente il titolo in questione, preparando una conversione di Risky Woods anche per Mega Drive. Siamo alle solite. Tutto sembra andare per il meglio: pace, prosperità, tranquillità, ma come in tutte le belle storielle, c'è sempre qualcuno che deve rompere le uova nel paniere (per non dire qualcosa d'altro più volgare...). Ah, le care vecchie forze del male... (quelle che danno il pane ai redattori... NdAlex)
Questa volta i cattivoni di turno hanno deciso di scagliare la loro poderosa cattiveria (per un motivo a tutti, me compreso, oscuro) contro dei poveri fraticelli erranti scalzi e sbarbati, nonché pelati. So cosa pensate: e a noi che ce ne frega? Beh, a me niente, ma visto che avete acquistato questa cartuccia non potete, anzi, non dovete, restare indifferenti alle loro grida disperate...

Che bei dentoni! Sorrida...

I forzieri spesso nascondono dei tesori...

Impersonerete quindi un bel giovanotto aitante e nerboruto, vestito chissà per quale recondita ragione da antico romano, che, armato solo di striminziti coltellucci, dovrà farsi strada tra mostruose creature di ogni sorta.
Che fate ancora lì impalati? Una grandiosa avventura vi attende!
Ho trovato Risky Woods abbastanza divertente da giocare, anche se mi aspettavo di più da questa conversione.

Il boomerang è un'arma abbastanza utile...

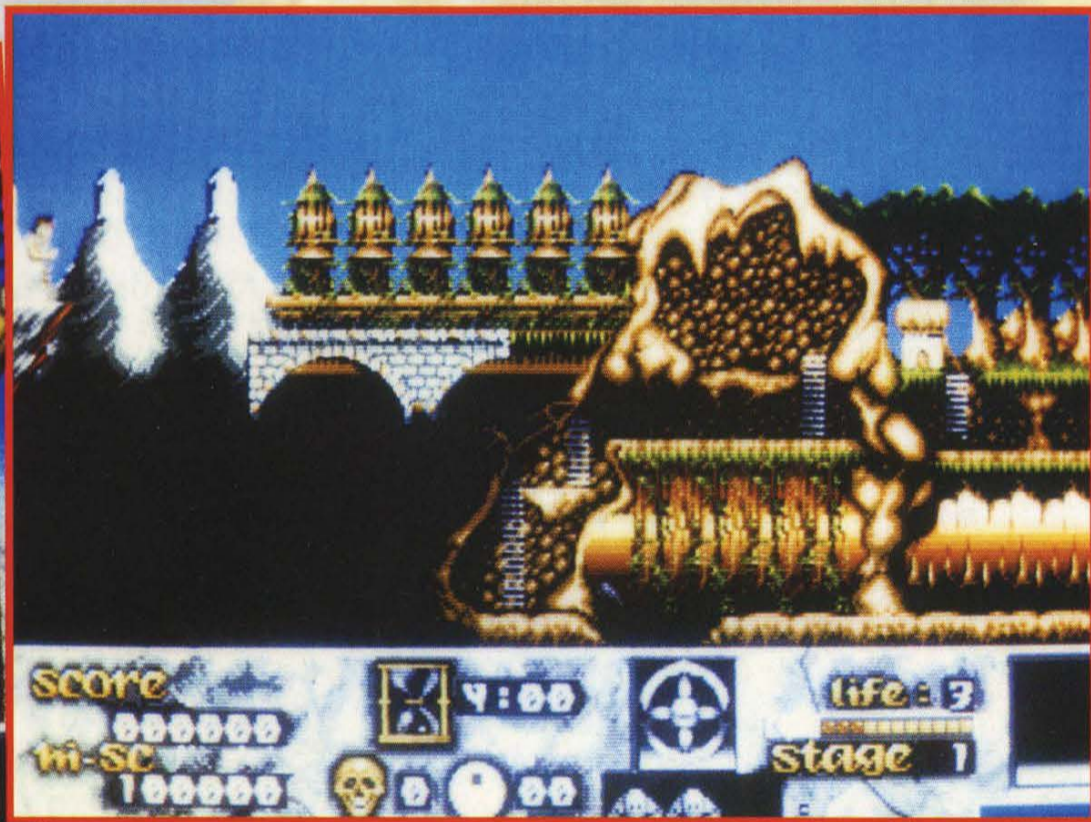
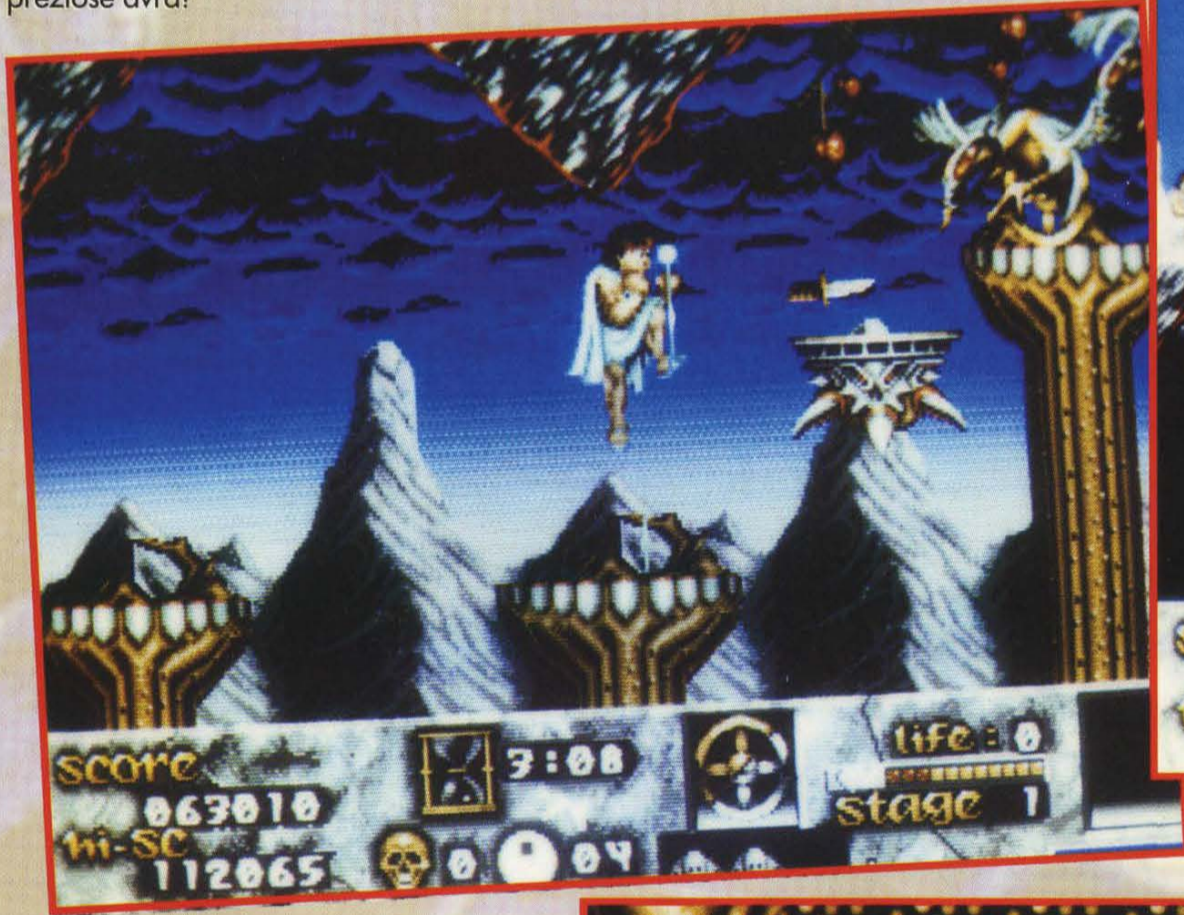
Attenzione al cambio di scenario. Potreste rimanerci...

Si deve mangiare piuttosto poco da queste parti...

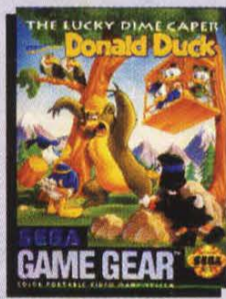
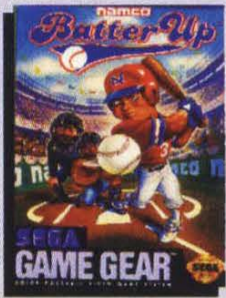
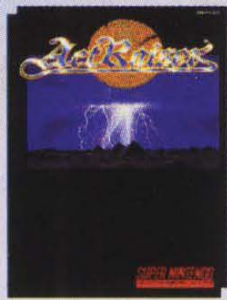
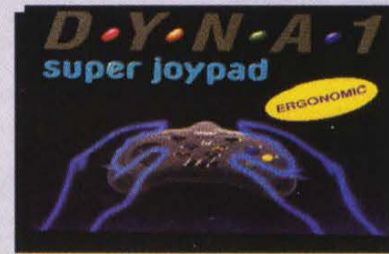
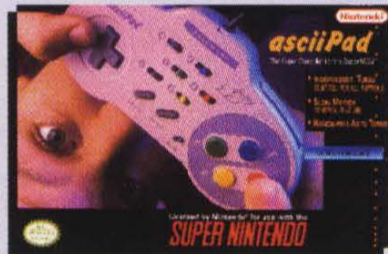
Cerco di spiegarmi: ritengo RW un ottimo gioco, sia come concetto che come realizzazione (anche se la giocabilità, a volte, lascia un po' a desiderare...); la versione Amiga era caratterizzata da un'ottima grafica, ricca di colori e sfumature, e mi aspettavo una trasposizione su Mega Drive più aderente all'originale.

La grafica, pur rimanendo fedele, almeno a grandi linee, a quella della versione Amiga, risulta notevolmente penalizzata per quanto riguarda i colori, che sono, a mio parere, troppo pochi. In più è stato deciso, per qualche ragione oscura, di mutare il guerriero originario, vestito di rosso, con uno sprite in toga bianca, rassomigliante più a un angelo che a un supereroe. Non ho nulla da dire sul sonoro, solo un piccolo appunto inerente la giocabilità: evitate Risky Woods se siete facili alle crisi nervose (spero che qualche giornalista non si scagli con veemenza su questa mia affermazione), il livello di difficoltà non è stato, sempre a mio avviso, ben calibrato e troverete molti pezzi difficilissimi da superare senza perdere un bel po' di vite. Un gioco quindi per i videogiocatori più esperti (quelli che non devono chiedere mai...) e non per le mezze calzette...

Dave

Che bell'uccellino. Chissà che uova preziose avrà!

Mmm, penso di essere all'inizio di una LUNGA strada...

Ho sempre odiato gli insetti...

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Molto meglio la versione Amiga...	70
SONORO + Divertente + Si adegua perfettamente all'azione	79
GIOCABILITA' + Lo finirete solo dopo parecchie partite... - A volte molto frustrante	75
EOA	79

GIOCHI & ACCESSORI

SUP. NINTENDO SUP. FAMICOM

JOYSTICK JB KING
JOYPAD ASCII
CARRY CASE
KIT PULIZIA
ADATTATORE PAL
SUPERSCOPE + 6 GIOCHI
JOYST. CAPCOM
JOYST. HORI FIGHTING
ADATT. UNIV.EUROPEO
CAVO PROLUNGA JOYSTICK
PORTA CARTUCCE
JOYSTICK XE-3
JOYSTICK HYPER BEAM
JOYST.CITY BOY (6B)
JOYST.SUPER ADV.(6B)
JOYPAD ORIGINALE
GAME GENIE
JOYPAD DYNA-1

MEGA DRIVE MEGA CD

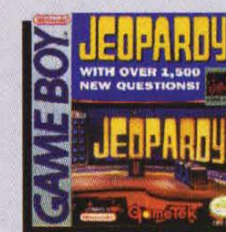
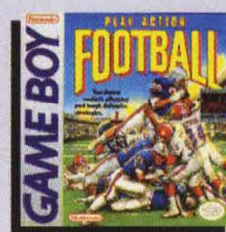
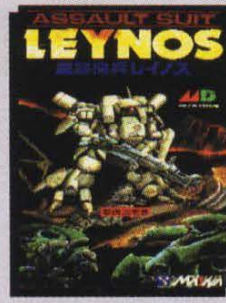
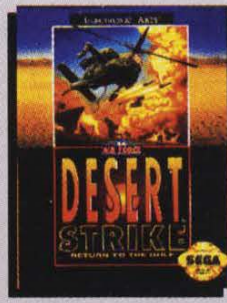
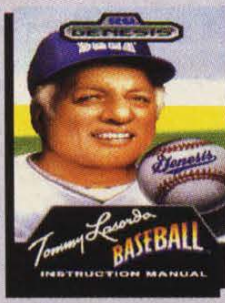
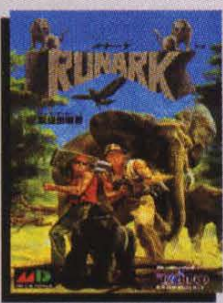
JOYSTICK PRO-1
ADATTATORE USA/ITA/JAP
JOYPAD PRO-2 MEGAPAD
REMOTE CONTROL PL.1
REMOTE CONTROL PL.2
JOYSTICK POWER CLUTCH
ADATTATORE 220V
KIT PULIZIA
ARCADE POWER STICK
CONVERTER MEGADRIVE
(MASTERSYSTEM)
GAME GENIE
JOYSTICK STEALTH
JOYST.SV434 (TRASPARENTE)
JOYSTICK XE-1
MENACER + 6 GIOCHI
ASCII JOYPAD
CAVO SCART
MEGA CD JAP + 2 GAMES
SEGA CD (USA)

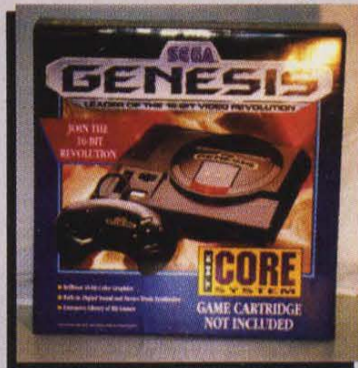
GAME BOY

INTERFACCIA 4 GIOCAT.
HYPER BOY
ADATTATORE 220V
PRO POUCH PLUS 3 COL.
CARRY ALL
PROTECTOR PLUS
KIT PULIZIA
ADATTATORE AUTO
SOUND BOOSTER
GAME BAG
PORTA CASSETTE
PLAY & CARRY CASE
ATTACHE CASE
GAME LIGHT PLUS
HANDY BOY

GAME GEAR

CARRY CASE
HANDY POWER
(14 ORE GAMEBOY
2 ORE GAME GEAR)
TV TUNER
BIG WINDOW 2
DE LUXE CARRY CASE
(CAVO CONNESSIONE
PER 2 GAMEGEAR)
ADATTATORE AUTO
PLAY & CARRY CASE
ATTACHE CASE
TRAVELER
KIT PULIZIA
MAGNIFIER
MASTER GEAR CONVERT.
GAME BAG

ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI
TEL: 051/34.35.04 — 34.33.62
34.77.36 FAX. 34.49.06

OLTRE 1900 TITOLI DISPONIBILI!!! TELEFONATE...

MEGA DRIVE MEGA CD

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
BATMAN RETURN
B-BOMB
BARE KNUCLE 2
BIO HAZZARD BATTLE
CAPITAN AMERICA
CHAKEN FOREVER MAN
CHEKNOV
CRYING
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON 3
G-LOC
GAUNTLET
GEMFIRE
GEORGE FOREMAN BOX.
GOLDEN AXE 3
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
JOE MONTANA FOOT. 3
LHX ATTACK CHOPPER
MC KIDS GLOBAL GLADIAT.
MICKEY M.& DONALD D.
NBA ALL STAR CHALL.
NHL PA HOCKEY 93
NINJA WARRIORS
PAPERBOY
POWER ATHLETE
PREDATOR 2
RAMPART
RBI BASEBALL 4
ROAD RIOT
SORCERER'S KINGDOM
STEEL TALONS
STREET OF RAGE 2
SUPER BATTLE TANK
SUPER CHASE HQ
SUPER SHINOBI(SHIN.2)
SONIC 2 (PIU' OMAGGIO)
SUPER WWF WRESTLEM.
TALE SPIN
THE ACQUAT.AMES(J.P.3)
THE FLINSTONES
TERMINATOR2 ARCADE
TERM. 2 JUDGEM.DAY
TWISTED FLIPPER
YOUG INDIANA JONES
X-MEN
WINGS COMMANDER

GAME BOY

4 IN ONE FUN PACK
ALIENS 3
BARBIE
BIONIC COMMANDO
DIG DUG
DOUBLE DRAGON 3
DR. FRANKEN
FERRARI G.P.CHALL.
KIRBY'S DREAMLAND
KNIGHT QUEST
LITTLE MERMAID
LOONEY TUNES
MOUSE TRAP HOTEL
ROCKY AND BULLWINKLE
SNOOPY MAGIC SHOT
SPEEDBALL 2
SPIDERMAN 2
SPY VS SPY 3
SUP.MARIO WORLD 2
SUPER STAR WARS
SWAMP THING
TALE SPIN
TERMIN.2 THE ARCADE
THE SIMPSON
TOM & JERRY
TOXIC CRUSAADES
TRACK 'N FIELD
HOME ALONE 2
XENON 2
WAVE RACE
WORLD CUP SOCCER
WWF SUPERSTARS 2

GAME GEAR

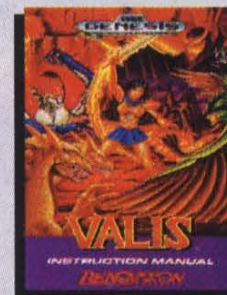
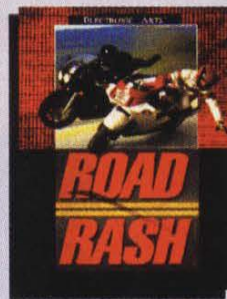
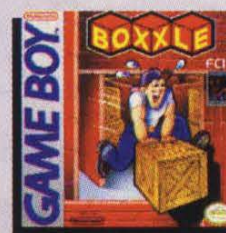
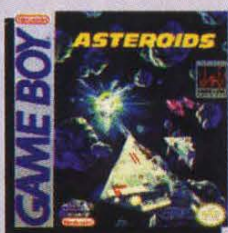
AERIAL ASSAULT
ALIENS 3
BART VS SPACE MUT.
BATMAN RETURN
BATTER UP
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
FOREMAN'S KO BOXING
G-LOCK
INDIANA JONES
LEADER BOARD GOLF
MARBLE MADNESS
OLIMPIC GOLD
OUTRUN EUROPA
PAPERBOY
POPLIS
PREDATOR 2
PRINCE OF PERSIA
RASTAN SAGA
RC GRAN PRIX
SOLITAIR POKER
SONIC THE EDGEHOG
SONIC THE EDGEHOG 2
SPACE HARRIER
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUP. MONACO GP II
SUPER SMASH TV
TALE SPIN
TAZMANIA STORY
WAKE OF VAMPIRE

SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO

ALIENS 3
BUTTLE BLAZE
BEST OF THE BEST
BULLS VS LAKERS
DESERT STRIKE
DRAGON'S LAIR
FATAL FURY
FINAL FANT.MYST.QUEST
HOME ALONE 2
HOOK
JAMES BOND JUNIOR
KING OF MONSTERS
MICKEY M.MYS.QUEST
MIGHT AND AMGIC 2
NBA ALL STAR CHAL.
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RIOT
ROCKY AND BULLWINKLE
SPIDERMAN VS X-MEN
SUPER BUSTER BROTH.
SUPER STAR WARS
TERMINATOR 2
THE BLUES BROTHERS
WINGS 2
WINGS COMMANDER

C1 SONIC THE HEDGEHOG 2

COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051 344906

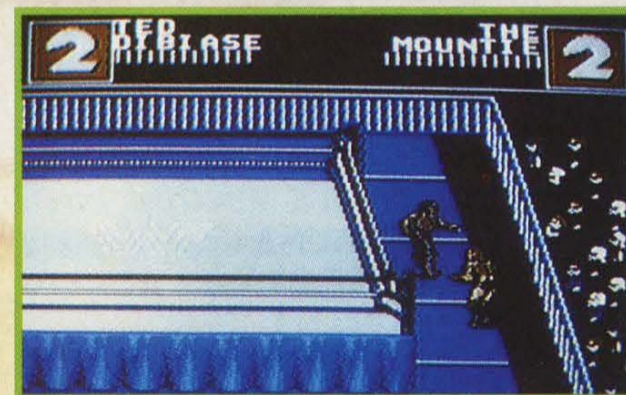
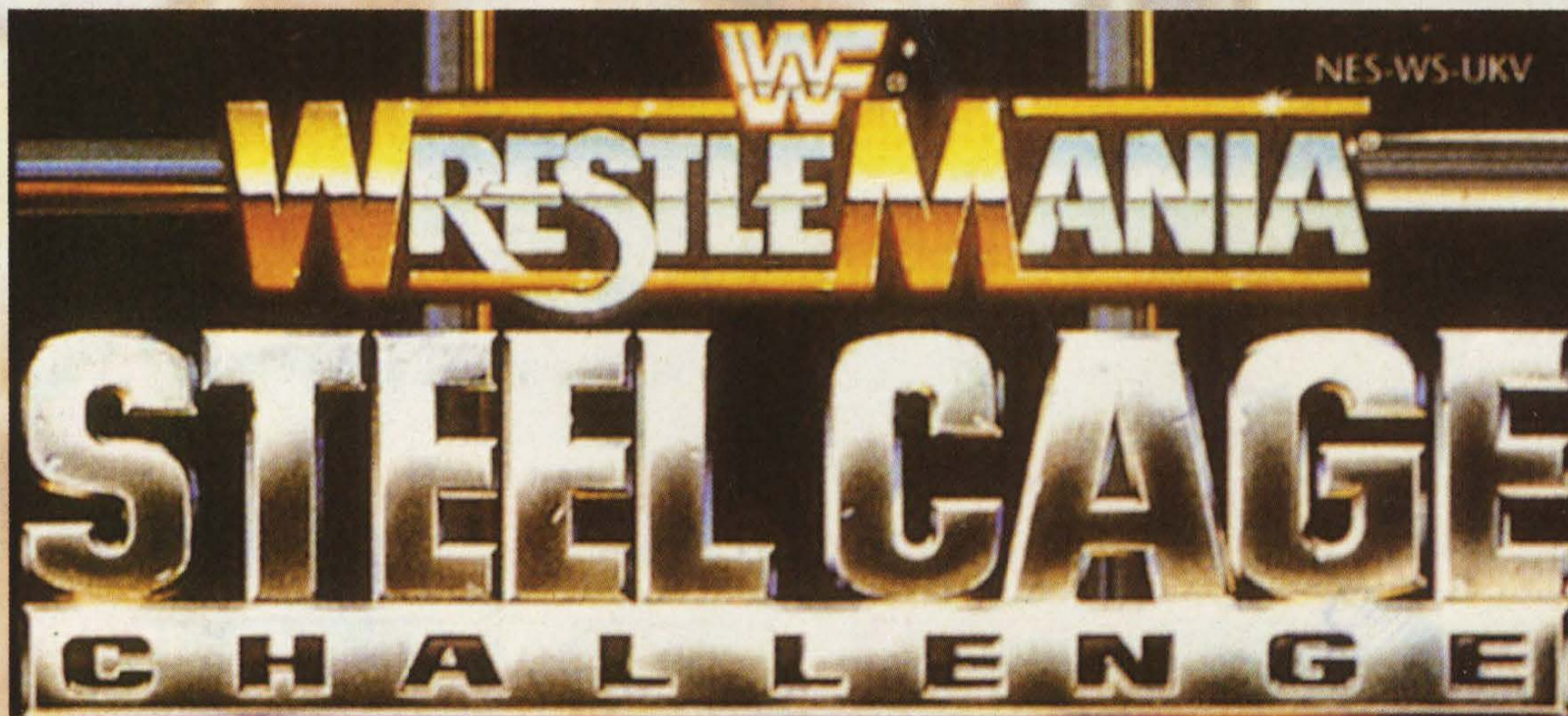
10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

GIOCATORI	1/2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Una gabbia, un sacco di bestioni e c'entra pure il WWF (World Wildlife Found): cosa potrebbe essere se non uno zoo?

E avete sbagliato ancora una volta! La gabbia d'acciaio in questione serve semplicemente a rendere più melodrammatica la situazione ed è certamente più spettacolare di un ring, i bestioni in questione sono molto meno intelligenti della maggior parte degli animali di uno zoo (e comunque molto più divertenti) mentre il WWF è in realtà la World Wrestling Federation: ovvero la competizione sportiva più finta dopo i 100m di Ben Johnson (e le sfide a Street Fighter II contro Marco Auletta NdAlex).
Cos'ha questo ennesimo wrestling di diverso dai precedenti? Beh, davvero poco visto che tutto quello che cambia, con la gabbia d'acciaio è il metodo di far fuori l'avversario: oltre che schienarlo, per vincere, è anche possibile arrampicarsi fino in cima alla gabbia mentre il nostro avversario è momentaneamente "indisposto".
Qui finisce (per fortuna) tutta la mia cultura in fatto di Wrestling: vi dico questo per evitare di dover tradurre i pittoreschi e (spesso) incomprensibili nomi di mosse e prese che in questo gioco sono veramente abbondanti. Si può fare davvero di tutto con quel paio di pulsanti sul joypad: potete sferrare i classici pugni o calcioni, se siete in presa con l'avversario potete prenderlo a testate o farlo svolazzare a vostro piacimento (non tanto visto che cercherà di resistervi). Si può poi rimbalzare tra le corde recapitando calcioni o gomitate all'avversario, nonché fare un sacco di cose equivoche quando quest'ultimo è al tappeto: prenderlo a calcioni e gomitate sulle parti più delicate dell'universo e gettarglivici-

A quanto pare The Mountie ha l'abitudine di farsi i sonnellini giù dal ring...

Scusi, da che parte per il Canada? Ho un funerale...

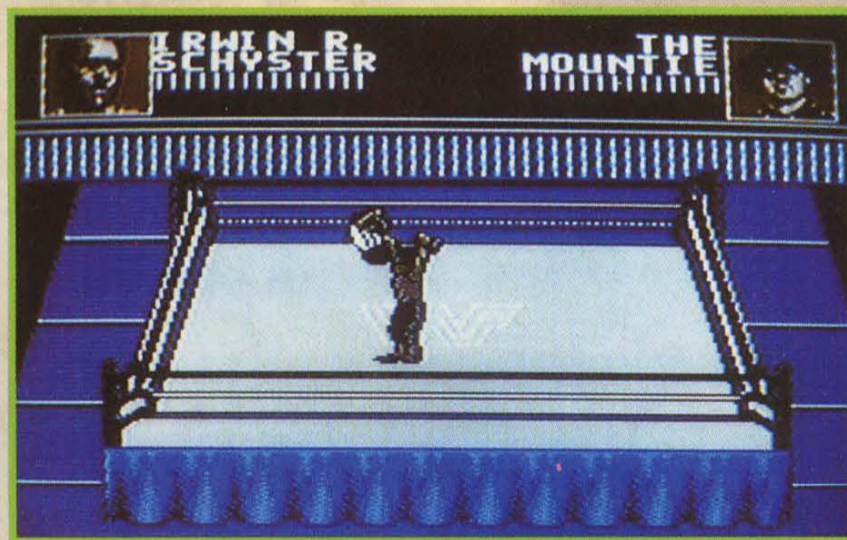
Aspetta lì, mi raccomando!

Andiamo a farci una bella birra, eh?

Scusa, guardi per favore se ho pestato qualcosa?

si addosso dalla cima del ring (si, Alex, lo so che i ring non hanno cima, ma mettici un poco di fantasia)(guu? guu... NdAlex), ma la mia mossa preferita del repertorio rimane comunque l'uscita dal ring, efficace ma soprattutto indolore.
Visto che si tratta della solita conversione ufficiale potrete ritrovare nel gioco alcuni tra i personaggi più famosi della WWF, dal mitico Hulk Hogan a Randy "Macho Man" Savage a Jake "The Snake" Roberts (con tanto di immaginette discretamente disegnate e descrizione completa nel manuale del gioco) e tanti altri che se la tirano un pochino meno del signor Ultimate Warrior. Si può giocare anche in due, uno contro l'altro o in coppia contro il computer nelle competizioni semplici, nello Steel Cage Challenge o ancora nel campionato mondiale vero e proprio di WWF.
Non c'è che dire, il gioco è davvero completo, c'è tutto quello che vi aspettereste da un wrestling serio. Peccato però per i wrestler nani: sono davvero troppo piccoli a scapito non solo della spettacolarità ma anche della giocabilità. Spesso non è possibile capire chi sia in vantaggio in presa o se si sia riusciti a colpire o meno l'avversario a terra con un volo o una gomitata. Il sistema di controllo è parecchio macchinoso: per ogni situazione (in presa, in corsa, etc.) i pulsanti (in combinazione col joypad) hanno una funzione diversa, ma una volta imparato a padroneggiare i comandi (ci vorrà un pochino) la varietà di mosse e di opzioni vi terrà impegnati per un pezzo. Consigliabile agli appassionati del genere.

VF

Ecco le due coppie di stasera!

Ti spiace se faccio un po' di step sui tuoi attributi?

Facciamo un bel lancio dell'arbitro!

HIS TAG TEAM PARTNER FROM GLASCOW, SCOTLAND, WEIGHING 234 POUNDS, ROWDY RODDY PIPER!

Con un nome come quello farà sicuramente strada!

NES	
GRAFICA -Troppo piccola e poco chiara.	72
SONORO -Mediocre... +... ma non invadente.	76
GIOCABILITA' -Difficile da padroneggiare +ma abbastanza vario.	86
LJN	80

PRINCE

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Pensavate che fare la corte a una ricchissima principessa si avrebbe garantito una vita comoda e felice, vero? Beh, vi sbagliavate, e anche di grosso!

Tutto procede nel migliore dei modi a corte: il vostro bell'aspetto e i modi gentili hanno fatto colpo sulla bellissima principessa, che ora pende letteralmente dalle vostre labbra. Cosa si può chiedere di più? (Io avrei sempre quell'ideuzza... NdAlex). Ma ovviamente una situazione così idilliaca non è destinata a durare (anche perché fare un videogioco con queste tematiche sarebbe piuttosto noioso). Mentre siete seduti nello splendido giardino dal palazzo, due nerborute guardie fanno la loro apparizione e vi "invitano gentilmente" a seguirle fino alle segrete, mentre la principessa viene fatta rinchiudere nella propria stanza, con due ore di tempo per decidere se sposare il Visir o morire (scelta molto più semplice di una del tipo "Qui si fa l'Italia o si muore", alla Garibaldi... NdAlex).
Inutile dire che a voi l'idea del matrimonio tra quel vecchio gufo del Visir e la donna che amate non va per niente (anche perché significherebbe dover dire addio non solo a tutte le ricchezze del regno, ma anche alla propria testa), quindi dovrete cercare di liberarvi e salvare la principessa nel minor tempo possibile. Il primo passo verso la salvezza è quello di abbandonare la cella in cui siete momentaneamente rinchiusi, il che non sarà poi troppo difficile, ma da questo punto in poi dovrete stare bene attenti a tutte le trappole disseminate attraverso i vari piani del palazzo e, soprattutto, alle cattiverrime (neologismo coniato dal caro Andrea: superlativo relativo assoluto. NdAlex) guardie sparse un po' ovunque. Arrampicandovi di piano in piano e saltando le numerose fosse riempite da appuntiti aculei, dovrete innanzitutto procurarvi un'arma con la quale fronteggiare i feroci avversari, e quindi cercare di raggiungere l'uscita delle segrete. Ma non pensate che una volta abbandonate le prigioni tutto diventi più semplice, anzi... I corridoi e le stanze del grande palazzo del sultano sono zeppe di guardie, trappole e altre "piacevoli" sorprese che vi scoprirete da soli! Fortunatamente qualche mago sbadato ha dimenticato in giro numerose pozioni che vi per-

Le guardie riccamente vestite vi intralcieranno sempre la strada...

Touché, cheri! E per l'ultima volta, a quanto pare...

Opplà, quarantanni e ancora in forma!

E adesso dove vado?

Ennesimo duello...

OF PERSIA

Oh, finalmente ho una spada!

metteranno di riacquistare le forze perdute, spiccare incredibili balzi e altro ancora (anche qualcosa che ha a che fare con una certa principessa? NdAlex). Il tempo che avete a disposizione per salvare la principessa è di due ore, lo stesso che è stato concesso a lei dal Visir per decidere se sposarlo o morire. Anche se può sembrare molto, in realtà è appena sufficiente per superare i 20 livelli che vi separano da una vita comoda e piacevole. Inutile dire (ma lo diciamo lo stesso) che il cattivone di turno, il vecchio e crudele Visir, vi attende nell'ultima stanza per uno scontro mortale, superato il quale potrete infine riabbracciare la vostra amata e vivere per sempre felici e contenti (non è vero. Secondo alcune voci di corridoio lo scopo di Prince of Persia 2 sarà di sfuggire dalle grinfie della principessa, che si rivelerà un'odiosa e perfida megera, e scappare insieme al nuovo Visir di corte...)(un ipotetico incrocio tra Sabrina Salerno e Macchiavelli... NdAlex)("Il corpo di Macchiavelli e la mente di Sabrina Salerno" Risposta di Andrea)(Il che dice tutto sulle tue abitudini... NdAlex).

Anche se il gioco è veramente molto bello, devo ammettere che mi aspettavo qualcosa di più da una macchina come il Super Famicom: certo, personaggi e sfondi sono realizzati in maniera eccellente (anche se in alcuni livelli la grafica è forse meno bella che nella versione Amiga)(leggasi grafica più opprimente e colore troppo tetro... NdAlex), e il gioco è molto veloce, ma lo sprite principale manca di quella fluidità di movimento che aveva reso famoso Prince of Persia. Inoltre, giocare con il Joy-pad può risultare abbastanza scomodo, e capita spesso di spiccare balzi quando in realtà si vuole solo procedere in avanti. A parte questi piccoli particolari, che comunque non influiscono in maniera sostanziale sul funzionamento del gioco, la versione Super Famicom di quello che è ormai uno dei grandi successi della storia dei videogame, conta ben 20 livelli di gioco (otto in più rispetto alle precedenti versioni!!!), tutti ampliati e resi più spettacolari possibile, oltre all'utilissima opzione di "Password", grazie alla quale non dovrete ricominciare ogni volta da capo (non avete idea di quante volte ho desiderato avere qualcosa di simile nella versione Amiga...).

Se avete un Super Nintendo - e soprattutto se possedete anche un buon Joystick - non lasciatevi scappare Prince of Persia!

Certo che c'è una certa differenza tra gli scheletri delle altre versioni e questo!

Non fatevi trarre in inganno dalle forme femminili, questa donzella è una temibile spadaccina!

Ed eccoci a duellare con l'eunuco del Visir, temibile avversario anche nelle altre versioni...

Non è il momento di fermarsi ad ammirare il paesaggio, caro il mio eroe!

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Eccellente sotto ogni punto di vista - Movimenti fluidi, ma non come nelle altre versioni	90
SONORO + Perfetto, se vi piacciono le litanie arabe...	91
GIOCABILITÀ + Molto veloce e scorrevole - Fateci la mano col Joy-pad!	90
KONAMI	91

ATARI LYNX
L.189.000 ivato

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.59.000

L.69.000

L.59.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

GAME GEAR + SONIC
L.279.000 ivato

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.59.000

L.69.000 L.69.000

GAMEBOY + TETRIS
L.169.000 IVATO

L.69.000 L.69.000 L.59.000

L.69.000 L.59.000 L.69.000

L.59.000 L.69.000 L.69.000

L.69.000 L.59.000 L.59.000

ADDAMS FAMILY	69000
ADVENTURE ISLAND	59000
BATMAN RETURN	69000
BOXXLE	25000
BUGS BUNNY 2	59000
DIG DUG	59000
DOUBLE DRAGON 3	69000
DRAGON'S LAIR	69000
DYNABLASTER	59000
GOEMON	69000
HOME ALONE	69000
JORDAN VS BIRD	69000
LOONEY TUNES	59000
LOOPZ	59000
MARBLE MADNESS	59000
MEGA MAN II	59000
NEMESIS II	69000
OPERATION C	39000
PAPERBOY 2	59000
POWER MISSION	59000
REVENGE OF GATOR	49000
ROBOCOP II	59000
ROGER RABBIT	69000
SIMPSONS	59000
SIMPSONS II	59000
SNOOPY	59000
SOCCER MANIA	59000
SPIDERMAN	59000
SPIDERMAN II	59000
SPY VS SPY	59000
STAR WARS	69000
SUPER KICK OFF	69000
SUPER MARIO L.	59000
SUPER MARIO L. II	69000
T.M.N.T. II	69000
TENNIS	49000
TERMINATOR II	69000
THE PUNISHER	39000
TINY TOONS	59000
TOXIC CRUSADER	59000
TURRICAN	69000
ULTRAMAN	69000
WORLD CUP	59000
WWF	69000
WWF II	59000
XENON II	59000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

ANDRO DUNOS	375000
ART OF FIGHTING	445000
ASO II	249000
BASEBALL STAR 2	185000
BLUE JOURNEY	185000
BOWLING LEAGUE	119000
BURNING FIGHT	235000
CROSSED SWORDS	275000
CYBER LIP	119000
EIGHTMAN	279000
FATAL FURY	275000
FOOTBALL FRANZY	275000
GHOST PILOT	235000
JOY JOY KID	119000
KING OF MONSTER 2	315000
LAST RESORT	275000
MAGICAN LORD	185000
MUTATION NATION	275000
NAM 1975	119000
NINJA COMBAT	185000
NINJA COMMANDO	275000
RIDING HERO	185000
ROBO ARMY	235000
SENGOKU	235000
SOCCER BRAWL	275000
SUPER SPY	185000
TRASH RALLY	275000
WORLD HERO	405000

NEO GEO Console Completa
L.599.000

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Scommetto che dopo aver visto e letto Sonic in tutte le salse ed esservi gustati l'abbondante recensione di Sonic 2, scritta da Marco sullo scorso numero di Console Mania, pensavate di esservelo levato di torno. E invece no!!!

Mi sono sempre chiesto come superare quel precipizio vicino a casa...

Molti di voi si staranno chiedendo il motivo per cui, dopo aver dedicato quattro pagine il mese scorso a questo divertentissimo gioco della Sega, ne dedichiamo quasi altrettante alla versione per Master System. Il semplicissimo motivo è che i due titoli non si assomigliano per niente, o quasi!

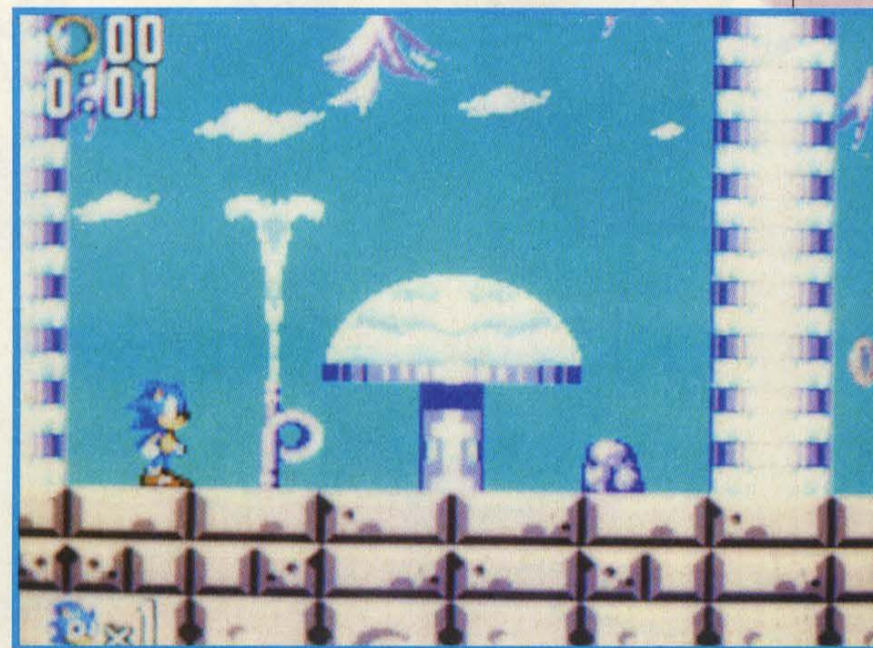
Se mi vedesse Modugno, adesso...

Dopo aver felicemente concluso la sua prima impresa - nella quale, ricordiamo per i pochi alieni che non lo avessero ancora capito, aveva liberato i propri amici dalle grinfie del malvagio Dott. Robotnik - il simpatico quanto scatenato riccio blu si rese conto che le monotone isole del sud non erano adatte al suo avventuroso spirito e decise di prendersi una vacanza alla ricerca di un po' di divertimento. L'avventura più grande lo aspettava però al suo ritorno. La pacifica isola era totalmente deserta e non si trovava nessuna traccia dei suoi abitanti. Una cosa saltò però subito all'occhio di Sonic: una lettera bene in vista, scritta dalla sua amica Tails, la volpe a due code (chi altro può essere il più fedele compagno di un riccio blu, se non una volpe a due code?). Leggendo il messaggio, Sonic apprende che tutti gli abitanti dell'isola sono stati rapiti dal crudele Dott. Robotnik e infilati all'interno di contenitori metallici sparsi nei luoghi più impensabili (non si può dire che abbia una grande fantasia!), mentre la volpe viene tenuta prigioniera in un luogo chiamato Uovo di Cristallo, da cui può essere liberata solo utilizzando i sei Smeraldi del Caos, anch'essi situati nei posti più

Non è proprio consigliabile perdere l'equilibrio proprio ora, Sonic...

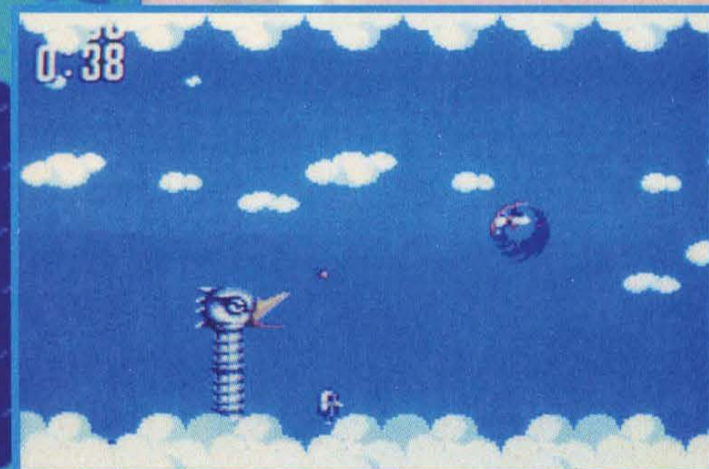
Era meglio non saltare prima della discesa...

Non mi lasci andare con quella pinza, per favore...

disparati e pericolosi.
Inutile dire che Sonic non perde tempo a lanciarsi alla ricerca dei suoi amici e degli Smeraldi (anche perché, come tutti sanno, i ricci blu hanno una qual certa predisposizione per le avventure pericolose)(e una incauta infatuazione infantile per le volpi con due code... NdAlex), e ancora prima che il messaggio di Tails possa raggiungere il suolo, è già molto lontano.
Le zone da attraversare per riuscire a recuperare amici e smeraldi sono in tutto sette: partendo da un mondo sotterraneo pieno di rotaie e carrelli stile miniere, si deve attraversare un tratto di cielo, svariati labirinti invasi dall'acqua, le immancabili colline, le montagne e, quindi, una sezione meglio nota come "Uova Strapazzate", talmente piena di tubi e passaggi che farebbe girare la testa a chiunque (strano, avrei detto che solo le ragazze erano capaci di fare quell'effetto... NdAlex). Nell'ultimo livello, l'Uovo di Cristallo, vi attende infine il crudele dottore, pronto a staccarvi gli aculei uno per uno (avete mai notato che i cattivi sono sempre nell'ultima stanza e non hanno niente di meglio da fare che attendere gli eroi e farsi immancabilmente picchiare?).
La prima cosa che salterà all'occhio di tutti coloro che hanno già visto Sonic 2 nella versione per Mega Drive, è la mancanza della simpatica Tails al fianco di Sonic, rapita dal crudele dottore insieme agli altri animaletti dell'isola. Il motivo di questa mancanza, come si può facilmente intuire, è che non è affatto facile convincere un Master System a utilizzare in maniera attiva due sprite contemporaneamente, mantenendo una qualità grafica decente e una certa varietà di paesaggi, così la Sega ha pensato bene di inserire la simpatica volpe a doppia coda nella lista dei rapiti (questo significa ovviamente che di giocare in due non se ne parla proprio). Un'altra differenza sostanziale è che gli schermi della versione Master System non hanno niente a che vedere con quelli del Mega Drive, e non nel senso che non si assomigliano, ma semplicemente perché sono proprio diversi, sempre a causa delle minori capacità di questa macchina, che non sarebbe mai riuscita a ricreare la grafica e la velocità di un 16 Bit. Praticamente identici sono invece i comandi di gioco, se si esclude il fatto che in questa versione Sonic non può rag-

Non c'erano modi migliori per innaffiare l'orto, eh?

Cippalippa, Sonic! Stai riposando le gambine?

Guarda pure le molle, adesso che stai per soffocare!

Rimbalzare da nuvola a nuvola è molto piacevole; basta stare attenti ai muri...

Begli incontri che si fanno al di sopra delle nuvole!

Non è pericoloso volare nel temporale?

GIOCANDO®

GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NON PERDERE L'OCCASIONE

OFFERTISSIMA
Fine anno per i nuovi soci valida fino a metà Gennaio sconto del 20% sul prezzo base dell'abbonamento

ART OF FIGHTING
102 mega
£. 440.000

WORLD HEROES
82 mega
£. 350.000

CONSOLE NEO GEO
Per Soci a sole
£. 470.000

CONSOLE NEO GEO
£. 570.000
Prezzo al pubblico

NEO GEO CLUB! PERCHE?

Ti conviene perché potrai usufruire di sconti tra il 10% ed il 15% su tutti i prodotti NEO GEO nuovi.
Ti conviene perché potrai acquistare cassette usate con sconti tra il 25% ed il 45%.
Ti convieneperché potrai usufruire del nostro centro assistenza tecnica gratuitamente fino alla sostituzione gratuita del pezzo in questione (Garanzia tecnica valida 1anno).
Ti conviene perché potrai pagare il tuo abbonamento con 3 comode rate (250.000 - 150.000 - 150.000).
Ti conviene perché il noleggio é gratuito per i soci del club.
Ti conviene perché per diventare soci paghi solo la tessera.
Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua a noleggio i fantastici giochi della linea NEO GEO presi uno per volta.
Ti conviene perché sei tu a scegliere i giochi che vuoi a noleggio.
Ti conviene perché puoi noleggiare 12 di cassette max.
Ti conviene perché le spese sono già comprese nel costo della tessera.

HAI BISOGNO DI ALTRI MOTIVI PER ISCRIVERTI AL CLUB CHIAMAMI E VEDRAI! NON CI CREDI? PROVA É VEDRAI

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per corrispondenza

Gioco	Prezzo
Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Basebal Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 350.000

E IMPAZZITO IL PADRONE

Per L'offertissima di fine anno valida fino a metà Gennaio sara:

1) Rata di £.250.000
2) Rata di £.100.000
3) Rata di £.100.000

Console più cassetta a noleggio (compresa la prima rata dell'abonamento) compreso spese di spedizione il tutto a sole 765.000

Spese di spedizione della sola console £. 20.000

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per soci

Gioco	Prezzo
Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Basebal Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 300.000

LISTINO PREZZI USATO PER SOLI SOCI

Gioco	Prezzo	Gioco	Prezzo
Nam 75	60.000	Eight Man	160.000
Magician Lord	80.000	Robo Army	150.000
Ninja Combat	70.000	Thrash Rally	160.000
Cyber Lip	50.000	Fatal Fur y	160.000
Puzzled	60.000	Soccer Brawl	160.000
League Bowling	60.000	Mutation Nation	160.000
Blue's Journey	100.000	King of the Monster II	200.000

FINO AD ESAURIMENTO MERCI

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

Per chi acquista la console più 2 cassette le spese postali saranno gratuite

FACCIAMO PERMUTE DI GIOCHI USATI PER SOLI SOCI
Spese di spedizione per una cassetta £. 7.500
Pagamento anticipato
Consegna in 5 giorni a casa vostra.

NON PERDERE L'OCCASIONE

Per chi ha il Cuore a forma di Joystick!

DIFFIDATE DALLE IMITAZIONI IL VERO NEO GEO É SOLO DA GIOCANDO®

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

SONIC THE HEDGEHOG 2

gomitolarsi e prendere la rincorsa da fermo, sgambettando furiosamente come fa sul Mega Drive.
Nella prima sezione, quella sotterranea, è essenziale mantenere una buona velocità, poiché si trovano spesso muri da abbattere con la forza bruta, e dato che questa a Sonic manca proprio, la si deve compensare con una grande rincorsa. I più pigri possono approfittare dei numerosi carrelli sparsi per i quadri, ma non sempre questa si rivela una scelta vantaggiosa. Leggermente meno frenetica è invece la sezione elevata, dove bisogna stare bene attenti a calcolare in maniera precisa i propri salti.

... Su un uovo vengo da Ork...

Lì c'era un muro...

L'uso dei deltaplani in questa parte di gioco è veramente essenziale, ma non certo facile; riuscire a manovrare uno di quei dannati affari volanti non è affatto un gioco da ragazzi. La sezione acquatica è una delle più complesse e bisogna essere terribilmente rapidi per non restare senz'aria: in fondo anche i ricci blu posseggono dei polmoni! Dal lago si passa alle colline - simile a quelle di Sonic 1 e altrettanto piene di letali trappole e metacattivoni arrabbiatissimi - e quindi alle montagne, dove potrete cimentarvi nella guida dei volani. La parte veramente pericolosa arriva però negli ultimi due livelli, l'Uovo Strapazzato e l'Uovo di Cristallo: nel primo vi aspetta, oltre a un numero incredibile di tubi, tubicini e giri della morte, una copia argentata dello stesso Sonic, creata dal perfido dottore e addestrata per distruggervi senza pietà, mentre nell'ultimo dovrete affrontare mister cattiveria in persona.
Cosa altro si può dire di questo gioco che non sia già stato detto? Beh, innanzitutto bisogna ammettere che la versione per Master System non è affatto male, soprattutto per quanto riguarda la realizzazione degli sprite e di alcuni dei fondali, anche se non riesce a raggiungere la frenetica velocità del Mega Drive. Una nota positiva va alla scelta di cambiare totalmente la grafica dei vari livelli e di estromettere dal gioco Tails; cercare di copiare in maniera identica la versione per Mega Drive avrebbe sicuramente dato risultati molto meno soddisfacenti! Vale veramente la pena di comprarlo.

Andrea Fattori

E se un porcospino blu che vola su un deltaplano non dovesse bastare a stupirvi, ecco una gioielleria sospesa...

Le molle nelle miniere sono molto utili per far sbattere i porcospini sul soffitto irto di stalattiti...

Hai montato gli aculei da pioggia?

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Ottima e abbondante	92
SONORO + Buone musiche - Pessimi effetti sonori	83
GIOCABILITÀ + Come al solito	94
SEGA	90

ROAD RASH 2

85

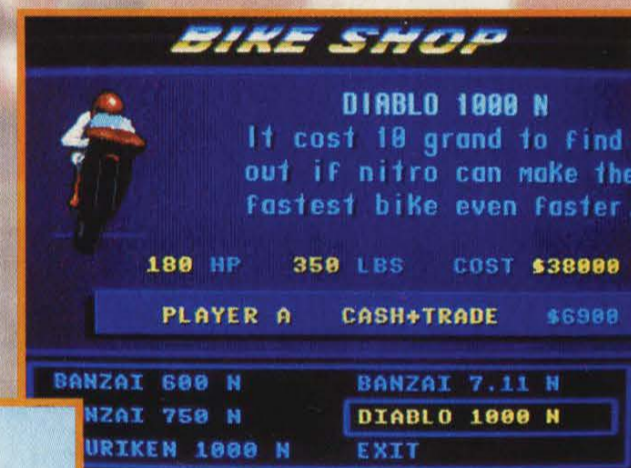
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	

In redazione c'è stato uno scontro di proporzioni titaniche tra me e Alex per decidere chi doveva recensire Road Rash 2, ma alla fine sono riuscito ad avere la meglio. Ora, se solo non mi avesse spezzato tutte le dita, comprese quelle dei piedi, potrei anche cominciare a scrivere...

Avete presente quella pazza gara automobilistica americana, nota come Cannonball, dove bisogna attraversare gli Stati Uniti infrangendo il maggior numero possibile di regole stradali? Beh, Road Rash 2 è ancora peggio! Mentre si sfreccia a velocità incredibili davanti alle abitazioni di mezza America con rumorosissime moto, bisogna cercare in tutti i modi di sbattere giù dal sellino i propri avversari, utilizzando calci, pugni e, perché no, anche catene e bastoni (ma che simpatici!).

Innanzitutto esiste la possibilità di gareggiare da soli o in due - con l'usuale tecnica dello schermo diviso orizzontalmente - contro una banda composta da delinquenti di ogni genere e razza (compreso un avvocato!), oppure di affrontarsi da soli su strade quasi deserte.

In tutti e tre i casi si comincia la sfida con una moto di bassa cilindrata, dalla ripresa scarsa e con poca tenuta di strada, ma ogni volta che si riesce a portare a termine una gara con un buon piazzamento si ottengono dei soldi, con i quali è possibile comprare nuovi e più potenti mezzi. Vi consiglio comunque di tenere sempre da parte qualche dollaro, almeno lo stretto necessario per poter pagare il meccanico o le eventuali multe (sempre che i poliziotti riescano a prendervi... Nulla vi vieta infatti di pigliare a pugni anche loro!).

Le gare possono essere disputate in Alaska, in Arizona, nel Tennessee, nel Vermont o alle Hawaii. Ognuno di questi percorsi presenta caratteristiche peculiari, che la maggior parte delle volte si rivelano essere ostacoli per gli "innocenti" motociclisti; certo, un orso bruno è bello da guardare, ma provate a trovarvelo dietro a una cunetta mentre andate a più di duecento chilometri all'ora. Non è divertente!

Le prime competi-

Il sogno di ogni rasher: 180 cavalli coll'uso della nitro...

Che mazzata! Direttamente dalla sella all'asfalto!

Spero di avere degli ottimi ammortizzatori, altrimenti...

Una bella partenza è l'anima di ogni vittoria...

Si gode di un'ottima vista qui in Vermont, no?

ASH II

Pigliati questo, maiale arizoneano!

zioni non saranno certo facili, sia per la scarsa potenza della vostra moto che per i numerosi ostacoli presenti sulle strade (senza menzionare i vostri cattivissimi avversari e i poliziotti), ma quando inizierete ad accumulare abbastanza soldi per cambiare mezzo, tutto diventerà

E il tipo che cerca di risparmiare sulla benzina?

più facile. La scelta delle moto avviene tra ben quindici modelli, suddivisi in tre categorie: Ultra Leggere, rapide e maneggevoli ma con poca tenuta di strada, Moto Super, potenti e massicce, e Moto a Iniezione, incredibilmente veloci ma non sempre affidabili.
Rispetto alla prima versione di questo scatenatissimo gioco, recensita da Alex sul numero 4 di Console Mania, Road Rash 2 non presenta grandi innovazioni. La grafica è assolutamente identica (niente di speciale), così come il movimento degli sprite e lo scrolling dei fondali (abbastanza scattosi). L'unica vera novità, a parte l'ovvio inserimento di nuovi percorsi e molte nuove moto, è data dall'opzione di gioco a due, incredibilmente divertente e realizzata con una discreta cura

Cadiamo così, tutti assieme....

Aha, io sono già arrivato e tu no...

(volete mettere il gusto di prendere a bastonate sulle ginocchia il vostro migliore amico mentre state sfrecciando a velocità folle su di una strada piena di traffico? Niente di meglio per "asfaltare" un buon rapporto!).

A essere sincero mi sono divertito veramente tantissimo con Road Rash 2, grazie soprattutto all'incredibilità e alla facilità con cui si riesce a controllare la propria moto (cosa che purtroppo accade di rado con questo genere di simulazioni), ma non posso fare a meno di notare lo scarso impegno dei programmatori nel realizzare questa seconda versione del gioco, in cui grafica e sonoro sono stati lasciati totalmente inalterati; in fondo, anche l'occhio vuole la sua parte. Se comunque per voi la giocabilità è la parte fondamentale di un videogame e non avete ancora Road Rash, allora compratevi subito Road Rash 2!

Andrea Fattori

Se fate troppi incidenti poi quando andate a recuperare la moto vi scoppia sotto il sederino...

C'è da dire che né io né Marco siamo molto bravi...

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Identica a quella di Road Rash - Movimenti poco fluidi	75
SONORO - Effetti sonori abbastanza banali	80
GIOCABILITÀ + Wow!!! + Troppo divertente	92
ELECTRONIC ARTS	85

GIOCATORI	1
LIVELLI	n/a
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK TO THE PAST™

Narra la leggenda che una misteriosa forza chiamata Potere Dorato controlla l'esistenza degli abitanti della felice terra di Hyrule. E allora?

Ma che bello sferettone cattivo!

Eh, che barba, e lasciatemi raccontare! Per punizione, eccovi tutta la pappardella dall'inizio. Ah-em: "Secondo le leggende, gli dei dell'antichità scesero da una nuvola distante sul mondo che era un tempo, freddo e vuoto, e crearono la vita e l'ordine. Il dio della Forza creò il terreno e le montagne. Il dio della Saggezza creò la scienza e la magia e portò ordine alla natura. Il dio del Coraggio infine, attraverso la giustizia e il vigore, creò la vita - gli animali che si muovono sul terreno e gli uccelli che volano nel cielo. Quand'ebbero finito il loro lavoro, se ne andarono ma non prima di aver creato un simbolo della loro forza, un triangolo dorato noto come la Triforza. In questo artifatto era contenuta una piccola ma potente porzione dell'essenza degli dei, e diventò così la guida per la vita intelligente su Hyrule.

Pur essendo un oggetto inanimato, la Triforza aveva la capacità di insignire di tre titoli la persona che l'avrebbe posseduta e fornire così grandi poteri: "Il Forgiatore della Forza", "il Custode della Conoscenza" e "il Giurato del Coraggio". Dal suo nascondiglio nella "Terra Dorata" dove era stata nascosta dagli dei..." Caspita, mi sono proprio rotto, facciamo così: la Triforza è una cosa molto bella, e soprattutto molto nascosta. Il bieco Aghanim è riuscito a trovarla, ha rapito sette fanciulle e ha portato il tutto in una dimensione parallela. Non ci arrivate ancora, massì, dai: nella classica notte buia e tempestosa, vi imbattete in vostro padre gravemente ferito che vi passa la sua spada e il suo scudo e vi chiede di andare a cercare la Triforza e tutti i suoi annessi e connessi. Bell'affare, incastrati ancora una volta!

The Legend of Zelda - A Link to the Past è il terzo episodio di una delle saghe più famose mai prodotte dalla Nintendo: sicuramente molti di voi avranno giocato The Legend of Zelda o Link Adventure, e saranno pertanto felici di sapere che tutto lo spirito è rimasto intatto. Per tutti gli aficionado dell'originale "cartuccia dorata", un'altra ottima notizia: piuttosto di rischiare il tutto per tutto con un nuovo approccio (come era successo nel poco interessante - almeno per il sottoscritto - Zelda II), quelli della Nintendo hanno rispolverato quasi-interamente la formula del primo episodio, ov-

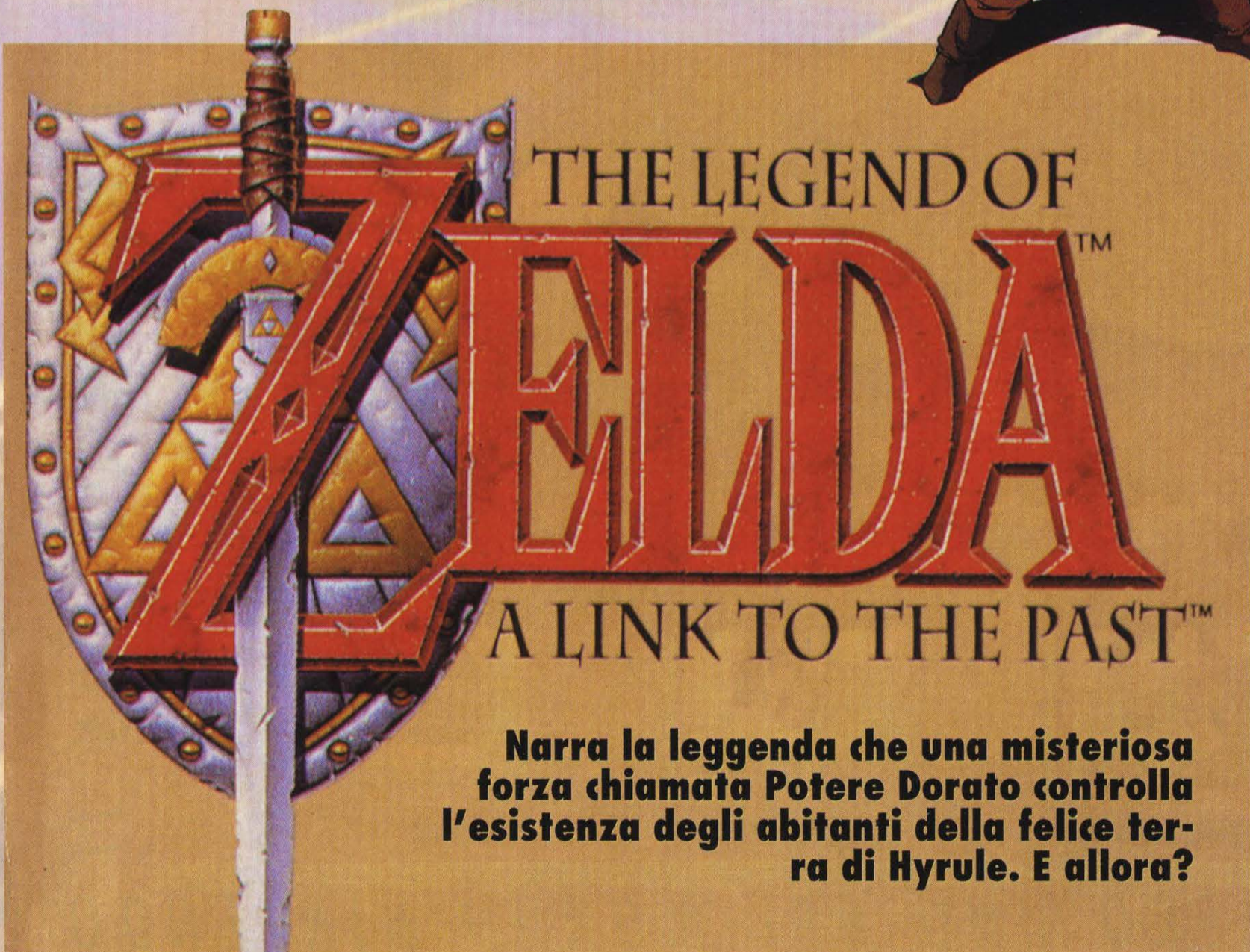
Portate la Polvere Magica alla vecchia...

La mappa di Hyrule. E quei numerini? Trovate il flauto...

Continue Game
Save and Quit

Mancato!

Di qui, non si passa!

Uno scorcio del Dark World (e non chiedetemi cos'è uno scorcio!).

vero un gioco di esplorazione e combattimento visto dall'alto ricco di oggetti da usare, labirinti, locazioni segrete e problemi da risolvere.
Il giocatore inizia appunto, come dicevo prima, fornito solamente di una spada, di uno scudo e di una lanterna. La prima cosa che deve fare è cercare di salvare la principessa Zelda, nascosta nei sotterranei del castello del viscido Aghanim e riportarla all'esterno. Il secondo compito sarà quello di raggiungere un santuario passando per una serie di cunicoli sotterranei, dove verrà a conoscenza del suo vero compito: impedire al mago di recuperare la triforza. Per fare questo sarà necessario innanzitutto trovare tre medaglioni magici, nascosti in altrettanti sotterranei, che serviranno a estrarre la magica Master Sword da una pietra. Armato del suo nuovo brando il nostro orecchiuto amico dovrà ritornare al castello e incontrarsi con Aghanim, che nel frattempo ha di nuovo rapito Zelda e la sta per spedire in una dimensione parallela. Per un pelo non si riesce a impedire al malefico di compiere l'incantesimo, e dopo una cruenta battaglia con lo stregone (che comunque riesce a sfuggire) il nostro amico si ritrova catapultato nel Mondo Oscuro, ex-dimora della Triforza e luogo dove sono imprigionate sette principesse, tra cui Zelda, che fungono da "talismano" al malefico. Liberare una a una le sette donzelle sarà solo il primo passo per il futuro salvatore di Hyrule, che successivamente se la dovrà vedere con Aghanim e il redivivo Ganon, vero artefice di tutto il macello.

Un avvoltoio, una lapide... tiè!

Il tridente nell'orecchio no!

Tutto questo naturalmente in un macello di locazioni segrete, nemici che non ne vogliono sapere di schiattare, armi bizzarre da usare al momento giusto, complicatissimi labirinti a più piani piazzati in ogni sorta di ambientazioni (dal deserto al lago ghiacciato passando per gradi intermedi), persone che custodiscono sbadatamente qualche incredibile tesoro e tutti i classici elementi che hanno reso il primo episodio della serie un capolavoro.

Beccati questo!

Naturalmente, non è tutto rose e fiori: se finire le due "missioni" del primo Zelda richiedeva settimane e settimane, portare a termine questo nuovo, sfavillante capitolo sarà praticamente una sciocchezzuola, questione di tre-quattro settimane al massimo (ma non è detto) di gioco intenso. In effetti, nessuno vi obbliga ad arrivare a giocarci per cinque-sei ore di seguito al giorno come ha fatto il sottoscritto, e se devo dire la verità c'è stato una volta che ero talmente disperato da prendere la cornetta e telefonare in California alla hot-line della Nintendo per chiedere dove si trovasse una dannatissima chiave. La risposta più o meno è stata "sotto il tuo naso", e, maledizione, aveva ragione! Mai chiedere aiuti per telefono, è una cosa stupida che fa sentire stupidi.
Da qui ad arrivare a dire "è difficile" però ne corre: quanti di voi hanno trovato il livello sei della "seconda missione" nell'originale Zelda in meno di un giorno, se non per mera fortuna?
Insomma, A Link to the Past è una grande avventura che farà felice chi non è troppo abituato a tenere un bidone di analgesici accanto alla TV, ma che potrebbe deludere chi desidera qualcosa di più di un mesetto di gioco per una cifra non indifferente. Comunque sia, io mi sono divertito moltissimo...

MA

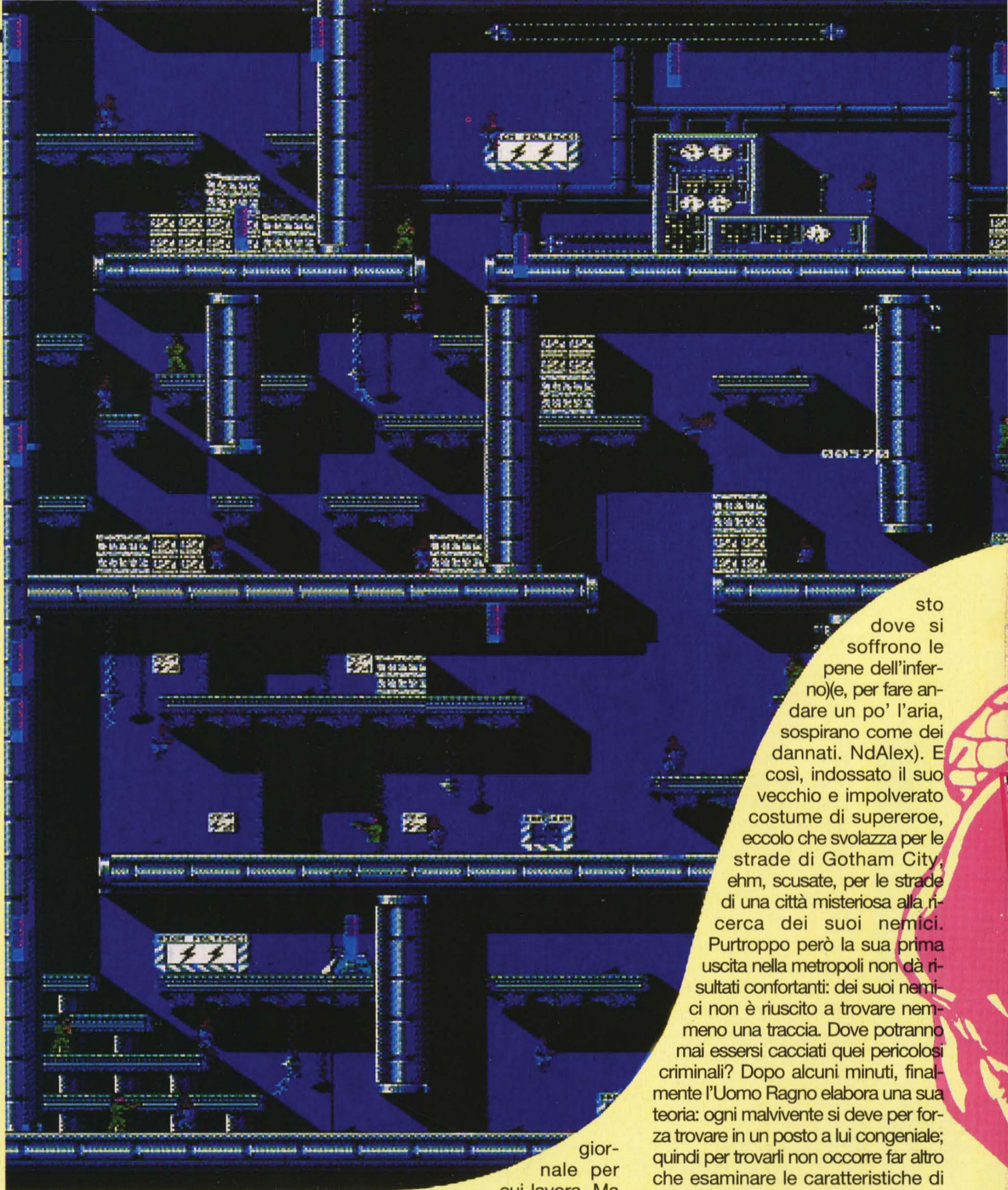
SUPER NINTENDO	
GRAFICA + Molto particolareggiata + Colori squillanti	92
SONORO + Effetti vari interessanti + Piacevoli "remix" delle colonne originali	90
GIOCABILITA' + Accattivante e affascinante - Non esageratamente longevo	91
NINTENDO	91

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	6

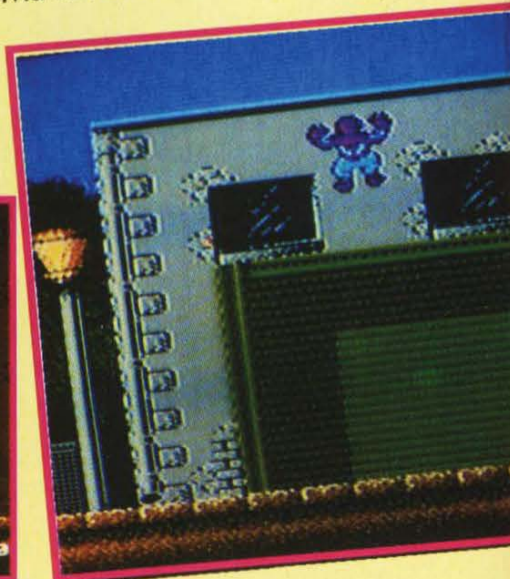
Dopo un periodo di vacanza (non era morto, come dicevano in tanti)(più o meno in ottocentottanta, o no? NdAlex) ritorna il nostro eroe ed è più in forma che mai.....

Che sguardi minacciosi!!!

Sarà sicuramente un duello micidiale!

Ebbene sì: Spider-man back in action!!! Ma cosa o chi può aver fatto ritornare il "ragnesco" difensore della legge? Dovete sapere che l'Uomo Ragno, sotto le spoglie di fotografo, si era ritirato alle Hawaii a fare l'inviato speciale per il giornale per cui lavora. Ma una notizia lo aveva colpito: i suoi più spietati nemici, capitanati dal Doctor Octopus (come poteva chiamarsi uno scienziato pazzo munito di tentacoli d'acciaio?) (Tentacolo Pazzo? E' Asciuto Pazzo O' Scienziato? Mi Dia Un Chilo di Seppie? NdAlex), erano riusciti a scappare dal penitenziario di massima sicurezza di Sigh Sigh (un posto dove si soffrono le pene dell'inferno)(e, per fare andare un po' l'aria, sospirano come dei dannati. NdAlex). E così, indossato il suo vecchio e impolverato costume di supereroe, eccolo che svolazza per le strade di Gotham City, ehm, scusate, per le strade di una città misteriosa alla ricerca dei suoi nemici. Purtroppo però la sua prima uscita nella metropoli non dà risultati confortanti: dei suoi nemici non è riuscito a trovare nemmeno una traccia. Dove potranno mai essersi cacciati quei pericolosi criminali? Dopo alcuni minuti, finalmente l'Uomo Ragno elabora una sua teoria: ogni malvivente si deve per forza trovare in un posto a lui congeniale; quindi per trovarli non occorre far altro che esaminare le caratteristiche di ognuno e poi azzardare un'ipotesi concreta riguardo al suo nascondiglio. Così, senza perdere tempo, il nostro eroe si mette subito all'opera. Il primo della lista è Electro: tipo pieno di "carica", carattere "elettrizzante",

...di tela in tela!!!

Ecco l'Uomo Ragno

Ma cosa avrà al posto delle mani?!?

SPIDER-MAN® RETURN OF THE SINISTER SIX™

sguardo "magnetico". Prima era un operaio dell'ENEL, ma, a causa di una fortissima scarica di corrente elettrica, si è trasformato in un malvivente col potere di lanciare saette. Luogo possibile della sua attuale ubicazione: l'officina dell'elettrauto Ambrogio. Ma un dubbio si fa subito largo nel-

Visto che atleta?

la mente del "perspicace" supereroe: cosa ci va a fare dall'elettrauto, se non ha la macchina? Così, tirata una bella riga sopra all'ultima voce della scheda che stava compilando, corregge con: la centrale elettrica, posto assai più probabile. Concluso lo studio del primo criminale, l'Uomo Ragno passa al secondo: the Sandman. Costui era un bagnino di San Giuliano a mare che, a causa di un bombardamento improvviso di radiazioni cosmiche (certa gente è proprio sfi... ehm, sfortunata!!!), aveva acquisito il potere di trasformarsi in sabbia (Per non farsi notare in spiaggia. Strano, c'è della gente che farebbe di tutto per ottenere l'effetto contrario. Specialmente i bagnini. NdAlex). Ma dove andare a cercare un simile tipo? Una risposta sorge immediatamente spontanea alla supermente dell'uomo-lancia tele (visioni? NdAlex): nella discarica abusiva di rifiuti tossici sotto la città. Continuando in questo modo, l'Uomo Ragno arriva così al boss della banda. Dopo aver vagliato ogni informazione possibile riguardo al Dr. Octopus, (aveva

Ancora un colpo e sei morto!!!

perfino indagato sulle malattie che lo avevano colpito da piccino) una geniale intuizione pervade l'emisfero cerebrale sinistro dell'acuto supereroe: il Doc. (così lo ha sempre chiamato)(era il suo analista, prima NdAlex) dovrebbe essere nel suo castello sopra un'isola sperduta nel Mare delle Piovre. A questo punto all'Uomo Ragno non rimane che andare a stanare i suoi feroci nemici e riportarli nel posto più adatto a loro: in galera!!! Ed è a questo punto che entrate in gioco voi: da questo momento in avanti voi impersonate il pluriblasonato Spider-man. Dovrete destreggiarvi tra salti acrobatici, mosse di karate per colpire gli scugnizzi dei Sinister Six (non sono una squadra di pallavolo!!!), scalate di muri, proiettili sparati contro di voi, passaggi da una tela all'altra, eccetera, eccetera. Insomma non avrete mai un attimo di respiro (o quasi: potete sempre mettere la pausa)! Come potete ben vedere all'inizio della recensione, i livelli di gioco sono sei e alla fine di ognuno dovrete sconfiggere un nemico in un duello all'ultimo sangue (anche se il sangue non si vede, rincuorate le vostre mamme!!!). Ogni livello si divide poi in altri sottolivelli di vario numero e diversa difficoltà. Lo scenario in cui bisogna combattere è molto differenziato: si passa dalle strade di una città, alle sue fogne, per arrivare, alla fine, all'interno di un tetro castello. La grafica è molto carina e lo scroll è buono, ma, come al solito, è il sonoro a non convincermi più di tanto: una musichetta un po' noiosetta e i soliti "rumori di fondo". Ma il vero punto forte di questo gioco è la giocabilità: una volta conosciute a fondo le combinazioni di tasti da premere per far fare al vostro eroe quello che volete, vi divertirete un sacco a vederlo (ballare il tip tap! Ho sempre sognato di vedere Spidey che balla il tip tap. NdAlex) passare di tela in tela (proprio come nel cartone animato, solo che sul vostro schermo potrete finalmente vedere dove si appiccicano le ragnatele che sparate!!!) e a farlo arrampicare sui muri che incontrerete (presentatevi prima, però. Non è bello arrampicarsi sul primo muro che si incontra NdAlex). Personalmente questo videogioco mi è piaciuto abbastanza, anche perché l'Uomo Ragno è uno dei miei supereroi preferiti (spero che i suoi fedelissimi fan non ce l'abbiano con me per la sua caricatura un po' buffa che risulta dalla storia: tutti sappiamo quale sia il vero valore di Spider-man!!!).In definitiva se vi piacciono i platform e i supereroi, vi consiglio di comprare questa cartuccia: penso proprio che vi divertirete!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Mamma mia! E questo cosa vuole?

Fatti sotto, fifone!!!

NES	
GRAFICA + sprite veramente carini - a volte un po' confusa	82
SONORO - nella media della console	70
GIOCABILITA' + tosto	88
LJN	84

UNIVERS

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Universal Soldier, ultima fatica della Ballistic, è incentrato sulle allegre vicende del più fortunato tra tutti i soldati americani, Luc Devreux.

Non è valido: lui ha il cannone molto più grosso del mio!

Chiamato in Vietnam per partecipare alla più disastrosa guerra mai combattuta dagli Stati Uniti (che sia stato lui a portare male?), viene mortalmente colpito durante uno scontro a fuoco. Già questo non è il massimo della fortuna, ma le cose peggiorano quando Luc si risveglia e scopre di essere stato usato dal proprio governo come cavia da esperimenti: mediante l'innesto di particolari impianti bionici, incredibilmente sofisticati e potenti, è stato trasformato in una perfetta macchina per uccidere, l'UNISOL (Universal Soldier). Ora, personalmente questo basterebbe a buttarmi un po' giù di morale, ma le sorprese per il nostro amico non sono ancora finite. Da li a poco, scopre infatti che anche un suo odiatissimo compagno di battaglia, tale Andrew Scott, è stato utilizzato per un analogo esperimento e, fortuna delle fortune, qualcosa è andato storto, trasformandolo in uno spietato killer intenzionato a distruggere il mondo. Indovinate a chi tocca andare a scovarlo e farlo fuori? Bravi, proprio a quello sfigato di Luc.

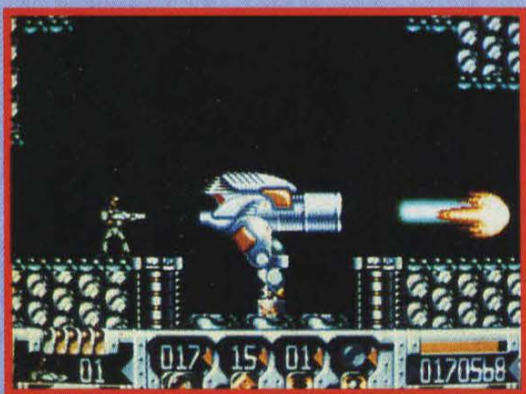
Dev'essere comodo per aprire le lattine di mais!

Tratto dall'omonimo film americano, Universal Soldier rappresenta la versione per Mega Drive del famoso Turrican 2, apparso sugli schermi dell'Amiga circa un anno fa. Lo scopo del gioco è di avanzare attraverso quattro livelli, dal Vietnam fino al rifugio di Andrew Scott, affrontando la miriade di soldati agli ordini di quest'ultimo (avete mai notato che i cattivi hanno sempre un mucchio di uomini e amici disposti a sacrificarsi per proteggerli, mentre i buoni sono perennemente soli e tutti gli sparano addosso?).

Appena avete selezionato tutte le opzioni necessarie, tra cui anche la difficoltà, il gioco può avere inizio: il vostro UNISOL, parzialmente bionico, è in grado di spiccare incredibili balzi, sparare raffiche di proiettili e frustate di pura energia, e trasformarsi in uno Shirakin, una sorta di sfera con le lame che affetta tutto ciò che incontra sulla propria strada. Una volta per ogni vita utilizzata, è anche possibile ricorrere alla Super-Arma-Mega-Totale-Iper-Distruttrice che, come si riesce benissimo a intuire dallo stesso nome, non è certo stata creata con lo scopo di rallentare i nemici senza ferirli. Le vite a disposizione sono tre o quattro, a seconda del livello di difficoltà scelto, e ovviamente se ne possono ottenere altre durante il gioco. Oltre a questo, tutti voi inguaribili schiappe potrete fortunatamente contare su di un opzione di Continue e una di Password, gra-

Che questo sia il mio amato compagno di guerra?

Balzellon balzelloni avanziamo anche noi...

Uno zottato, un altro da zottare...

AL SOLDIER

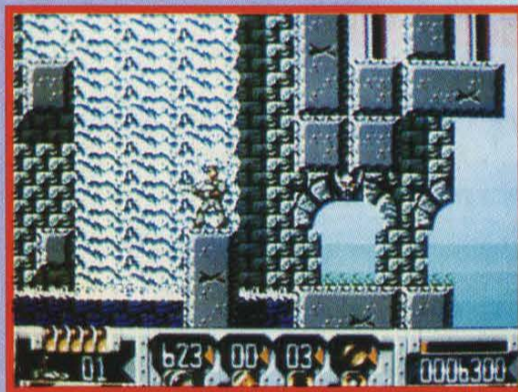
zie alle quali potrete finalmente riuscire a superare i primi livelli!
I tipi di armi a disposizione sono fondamentalmente tre: lo sparo multiplo, il Laser e i proiettili rimbalzanti (!). Ciascuno di questi può essere incrementato - sia per la gittata che per il potere distruttivo - raccogliendo i soliti oggetti speciali sparsi un po' ovunque (ogni tanto provate a sparare a caso nel vuoto e, se avrete fortuna, vedrete apparire bonus in quantità industriale). Grazie a questi potrete anche ottenere vite supplementari e nuova energia, senza menzionare le classiche smart bomb, utilissime per ripulire i quadri più affollati.
Come abbiamo già detto, Universal Soldier non è altro che la conversione di Turrican 2 per Mega Drive, dal quale differisce solo per la grafica di alcuni livelli di gioco. Ma cosa centra questo con il film? Assolutamente niente, come accade quasi sempre con le licenze cinematografiche! A parte questo, il gioco non è totalmente malvagio e contiene tutti gli elementi tipici degli Shoot'em up, dalle armi multiple alle smart bomb. I livelli non sono in realtà molti e se non si fa un uso più che discreto delle Password e dei vari Continue si rischia di arrivare alla fine molto in fretta.
Sicuramente esiste di meglio sul mercato, ma Universal Soldier non è proprio da buttare via; peccato solo che abbia una scarsa longevità!

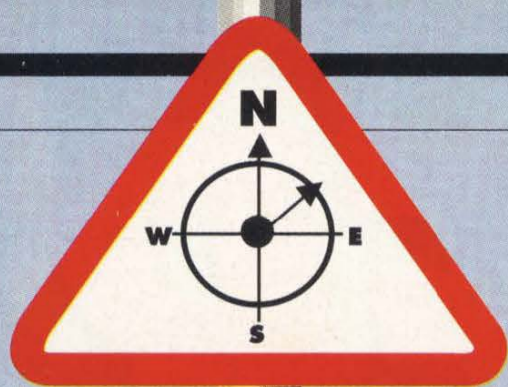
Andrea Fattori

Affetton affettoni avanziamo anche noi...

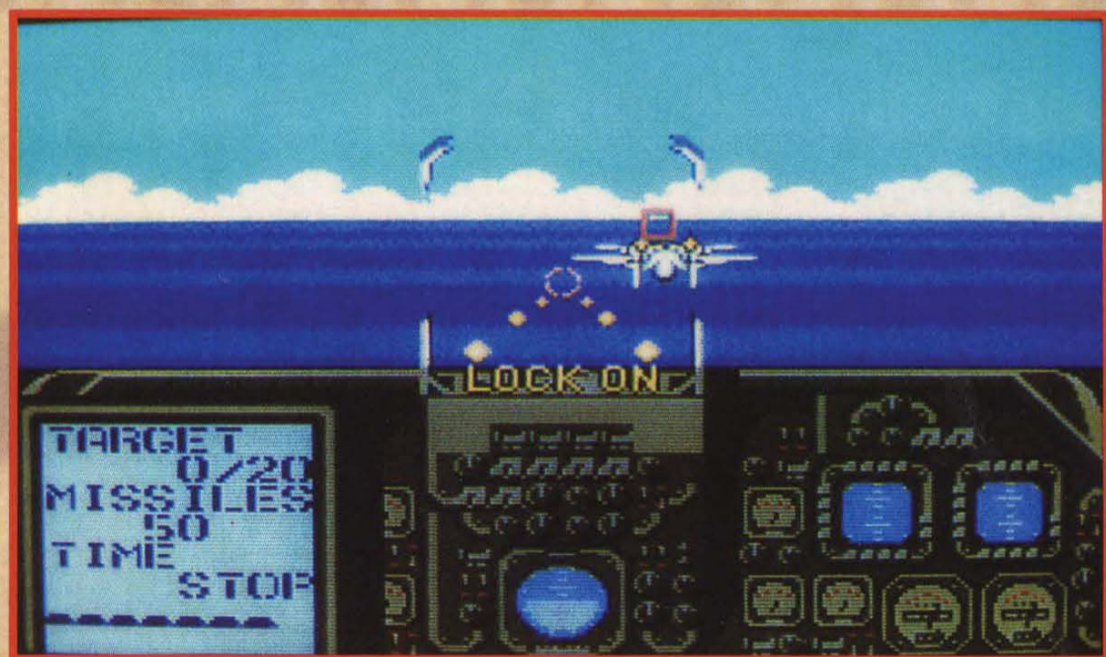
Buono il pesce alla griglia!

Oho... un ascensore per un tesoro!

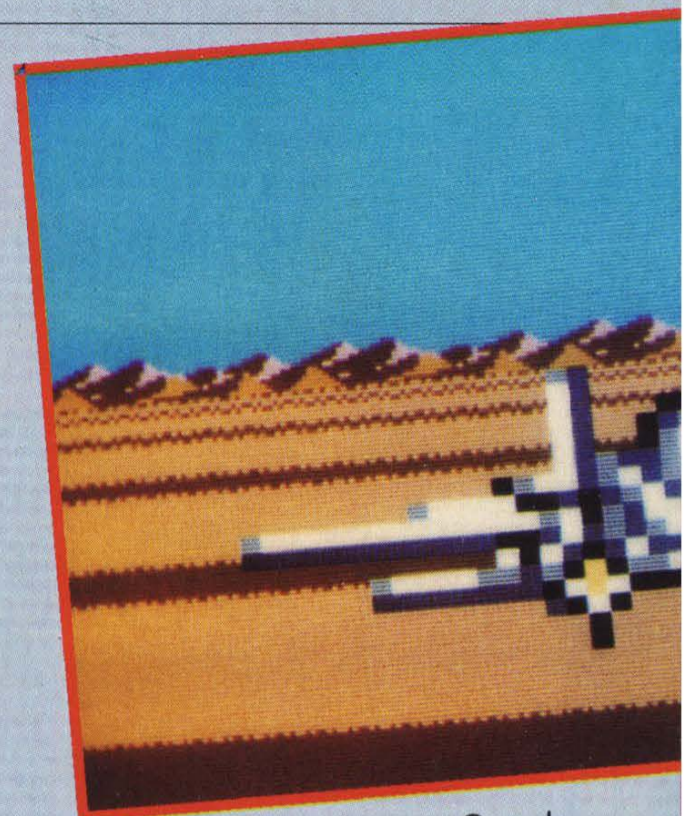
Una bella doccia fredda non fa mai male, a noi cibernetici!

Beccati questo, dragozzo!

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Carina, ma molto piatta e ripetitiva	80
SONORO + Musica di ottima qualità + Ben 42 brani diversi	93
GIOCABILITÀ + Semplice da imparare - Forse troppo facile	79
BALLISTIC	83

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Carrelli e alettoni in posizione, radar funzionante, missili armati, motori accesi... decollo!

Maverick a Viper: Lock on, Viper. Booom.

Immaginate di essere nel ventunesimo secolo, con metà delle persone impegnate a commettere crimini e l'altra metà che cerca di fare un po' di giustizia sommaria. Il quadro non è certo dei migliori, e a rendere il tutto più allegro ci si mette un elegante omino del governo, che vi sveglia in piena mattina con un'allettante proposta del tipo: "Salve! Sono un militare e volevo comunicarle che abbiamo deciso di risolvere tutti i problemi del mondo con un solo aereo! Ho anche il piacere di informarla che sarà lei a guidarlo! Buona Giornata!!! (quando i militari parlano fanno sempre grande uso dei punti esclamativi)." Bella fortuna vero? Con queste prospettive non resta che tornare a letto e sperare che sia tutto un sogno.

A parte gli scherzi, lo scopo del gioco è quello di annientare un gruppo di Vigilante - la Forza di Difesa dei Cittadini (CDF) - che si è fatto prendere un po' troppo la mano e sta combinando guai lungo tutto il globo. Fortunatamente avrete a vostra disposizione i mezzi della serie A8M Thunderfox, potentissimi veicoli da combattimento aereo, con i quali potrete divertirvi a scorrazzare per i cieli distruggendo tutto ciò che si muove. All'inizio del gioco avete la possibilità di scegliere tra tre livelli di difficoltà, dopodiché vi verrà passato il bollettino di guerra con indicate la vostra missione, il tipo esatto di aereo che avrete a disposizione, il numero delle munizioni e dei missili, e tutto ciò che vi può servire (a eccezione forse di un paio di bombe termo-nucleari).

Le prime missioni sono concettualmente semplici e consistono

Quando vedete questa immagine state all'occhio: vi stanno per infilare un missile nei postbruciatori.

E spreca 'sto missile! Ne hai sessantaquattro, no?

Vogliamo smetterla con 'ste acrobazie o no?

nella distruzione di un certo numero di aerei, carri armati o mega basi volanti ma, con l'aumentare dei livelli, vi troverete di fronte a incarichi molto più impegnativi, soprattutto a livello strategico, come la distruzione di un certo numero di aerei, carri armati o mega basi volanti... (era ironico, se vi fosse sfuggito)(bel tentativo, veramente. Sono sicuro che lo hanno apprezzato tutti. NdAlex). Le uniche cose che realmente cambiano con il passare dei vari quadri, sono i paesaggi (mare-pianura-deserto, mare-pianura- deserto e così via) e la cattiveria dei nemici. Fortunatamente anche per voi esiste la possibilità di potenziare il vostro mezzo: concludendo con successo le varie missioni si ottengono infatti dei punti che possono venire spesi per aumentare il tempo a disposizione, il numero delle munizioni e dei missili o, addirittura, per passare a un modello ancora più sofisticato della serie A8M.

Sullo schermo, che offre una visuale dall'interno della vostra cabina di volo, sono sparsi vari indicatori, essenziali per riuscire a raccapezzarsi tra i colpi avversari e i vostri. In particolare troviamo il numero di obiettivi da colpire e quello dei mezzi già distrutti, i missili ancora disponibili, il tempo restante, il radar e un indicatore di livello di volo, oltre ovviamente all'indispensabile mirino.

Vai a farti un bagnetto, bello!

Ma come cavolo si lanciano i Maverick in questo affare? Va bene, mi accontento anche di un TOW!

Questa è la parte superiore di una delle super basi volanti che vi troverete ad affrontare...

All'inizio del gioco partite con il grado di Tenente, il minimo necessario affinché vi lascino pilotare un velivolo da combattimento, ma con il superamento delle varie missioni potrete arrivare a divenire Capitani coraggiosi? NdAlex), Maggiori, Tenenti Colonnelli o addirittura Colonnelli (quest'ultimo grado è raggiungibile solo se avete scelto il più alto livello di difficoltà).

Come forse avrete voi stessi intuito leggendo la recensione, non sono entusiasta di questo gioco: innanzitutto ero terribilmente indeciso sul fatto di classificarlo come Simulazione o come Shoot'em Up, dato che c'è poco realismo e tutto si riduce a un furioso scambio di colpi tra giocatore e computer. Alla fine ho scelto la prima ipotesi solo perché quello era l'intento dei programmatori quando hanno creato il gioco, ma personalmente continuo a considerarlo uno Shoot'em Up con visuale in prospettiva. Purtroppo anche così non soddisfa completamente: gli aerei sono lenti e rispondono piuttosto male ai comandi - soprattutto quelli delle prime fasi - e i nemici utilizzano schemi tattici abbastanza ripetitivi e facilmente individuabili. C'è in giro di meglio!

Andrea Fattori

La situazione in cui vi trovate...

E questa è quella inferiore (di parte di super base volante ecc ecc)

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Sprite e scrolling accettabili - Fondali inesistenti	**68**
SONORO - Kapow, Bang, Zap...	**61**
GIOCABILITÀ - Scarso come Simulazione - lento come Shoot'em Up!!!	**56**
SEGA	**60**

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO
E PER CORRISPONDENZA

Via Guidotti, 40/b - Bologna

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

I PREZZI NON SONO ELENCATI A CAUSA DELLE CONTINUE FLUTTUAZIONI VALUTARIE.
ASSICURIAMO COMUNQUE IL NOSTRO IMPEGNO A MANTENERE I PREZZI PIU BASSI POSSIBILE

MEGA DRIVE

Arcade Power Stick
Convertitore JAP/ITA
Joypad a infrarossi (senza cavo)
Mega Drive Pal + Sonic
Mega Drive Scart + Sonic
Mega Drive Joypad
Professional Fighter Stick

Cartucce Americane
Alien 3
Amazing Tennis
Acquatic Games (James Pond 3)
Arcus Odyssey
Atomic Runner (Chelnov)
Batman
Batman Returns
Biohazard Battle
Capriati Tennis
Captain America
Chakan Forever Man
Chuck Rock
Crue Ball
Cybercop
Deadly Moves
Death Duel
Desert Strike
Dolphin (Ecco)
Great Waldo Search
John Madden Football 93
Legend of Galahad
Lightining Force
Little Marmaid (La Sirenetta)
Lotus Turbo Challange
Micro Machine
Musha Aleste
NHL Hockey 93
Powermonger
Predator 2
Pro Am Racing
Road Rush 2
Rolling Thunder 2
R.B.I. 4 Baseball
Sonic 2
Steel Talons
Street of Rage 2
Super Off Road
Super Volleyball
Superman
Talespin
Taz-mania
Terminator
Terminator 2 - Arcade
The Flistones
The Simpson
Toxic Crusades
Universal Soldier
Usa Team Basketball
World Illusion Mickey & Donald
WWF Wrestlemania
X Mutants
Young Indiana Jones

Cartucce Giapponesi
Chase HQ 2
Devil Crush
F1 Circus
F1 Hero
Fantasia
Mickey Mouse
Power Athlete
Quackshot
Senna Monaco GP 2
Slime World
Sonic
Sonic 2
Splatter House 2
Street of Rage
Street of Rage 2
Super Shinobi 2
Taz-Mania
The Mutants Ninja Turtles
World Illusion Mickey & Donald

Giochi per Mega CD
After Burner 3
Alesta
Road Blaster-Fx
Sol Feace
Time Gal

SUPER FAMICOM

Super Nintendo Italiano
Super Nes System + Super Mario World + Cavo Scart + Trasformatore 220V
Super Scope 6 (Bazooka con 6 giochi)
Convertitore USA/JAP - JAP/USA
Convertitore EURO/USA-JAP
Joypad italiano
Capcom Power Stick Italiano
Snpropad
Capcom Power Stick
Super Joypad

Cartucce Americane
Addams Family
Amazing tennis
Bart' s Nightmare
Bazooka Blitzkrieg
Bulls Vs. Blazer
Chester Cheetah
Chuck Rock
Death Valley Rally
Desert Strike
F. Zero
Final Fantasy 2
Final Fantasy: Mistic Quest
Final Fight
Gods
Gun Force
Hook
Imperium
Irem Skin Games
James Bond Jr
Jeopardy
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
King of the Monsters
Legend of Mystical Ninja
NCAA Basketball
On The Ball
Out Of This World
Phalanx
Pushover
Race Driving
Rampart
Road Riot
Robocop 3
Romance Of 3 Kingdom 2
Sim City
Skul Jaegger
Soul Blazer
Space Megaforce (Aleste)
Spider Man & X - Man
Star Wars
Street Fighter 2
Super Buster Brother
Super Batter Up
Super NBA Basketball
Super Tennis
Test Driver 2
The Blues Brother
Wing Commander
X-zone (per Super Scope)
Zelda 3

Cartucce Giapponesi
Adventure of Sandiel
Axelay
Castelvania 4
Cosmogame the Video
Fatal Fury
Fist Of The North Star 6
Flying Hero
Gun Force
Hanjuko Hero
Human Gran Prix
Jaki Crush
Kiki Kai Kai
King of Fighter
Koeon Gaiden
Loony Tunes
Magic Sword
Mickey Mouse
Parodius
Power Athtlete
Prince of Persia
Parodius
Power Athlete
Prince of Persia
Psycho Dream
Ranma 1/2
Return of Double Dragon
Robo Police
Rushing Beat
Rushing Beat 2
SD Gundam Gaidem 2
Sky Mission (Wings 2)
Sonic Blastman
Stealth
Street Fighter 2
Sumo Spirit
Super F1 Circus Limited
Super F1 Hero
Super Fire Pro Wrestling 2
Super Ghoul's and Ghost
Super Kick off
Super Mario Kart
Super Smash TV
Super Star Wars
Super Tetris 2
Super Volleyball 2
S.W.I.V.
Tatakae Genshuin 2
The Brass Bros
The Combatribes
The King of Relly
The Ninja Turtles 4
Tiny Toon Adventures
Top Gear
Valken
Volleyball Twin
WWF Wrestlemania

GAME GEAR

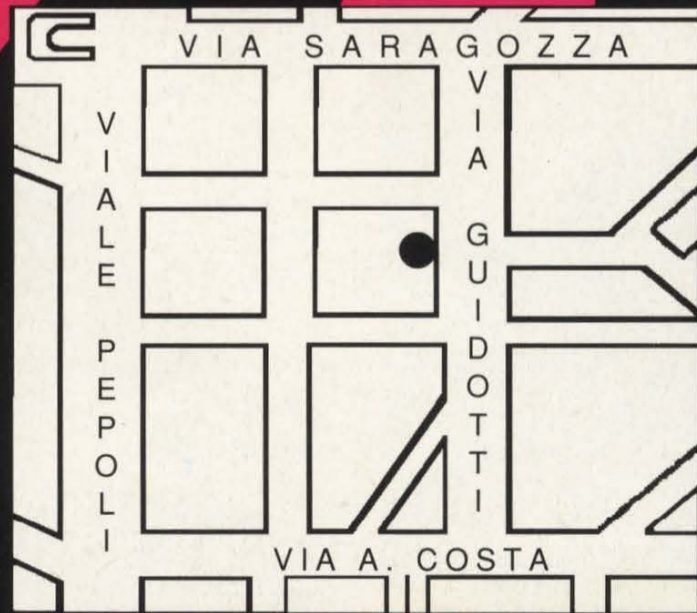
Game Gear Jap
Master Converter
Big Window 2
TV Tuner Pul

Cartucce per Game Gear
Alien 3
Batman Returns
Chase HQ
Chuck Rock (Usa)
Donald Duck (Jap)
Galaga 91 (Jap)
G-Loc
In The Wake Of Vampire (Jap)
Indiana Jones
Marble Madness
Mickey Mouse (Jap)
Monaco GP 2 (Jap)
Olimpic Gold (Jap)
Out Run Europe
Popils
Predator 2
Prince Of Persia
Sonic 2
Spider Man
Street Of Rage (Jap)
Super Smash TV
Taz-mania
Terminator
The Majors
The Simpson (U.S.A.)
Wimblendon Tennis

DISPONIBILI ANCHE LE CONSOLES ED I GIOCHI GAME BOY

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

AMIGA E PC

DISPONIBILI HARDWARE E ACCESSORI ED IL MIGLIORE SOFTWARE ORIGINALE PER GIOCARE.

PER LA VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA SEGUIAMO I SEGUENTI ORARI: LUNEDI' DALLE 13 ALLE 19 DA MARTEDI' AL SABATO DALLE 11 ALLE 19.

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta.
Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case prodruttrici.

PUSHOV

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	100
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Breve premessa: questo numero ospita una modestissima dose di me stesso, e ciò a causa del fatto che lo abbiamo dovuto partorire in meno di una settimana, facendo tutti quanti i salti mortali per tentare di assicurarvi la qualità di sempre. Comunque, dopo la scorpacciata di recensioni nel numero scorso (che dovrebbe accontentare tutti quelli che mi avevano telefonato esigendo una mia maggiore presenza), non dovreste lamentarvi eccessivamente; passo subito quindi a dirvi: da Amiga e PC con furore ecco a voi.... PUSHOVER!

Ed è davvero il benvenuto: i puzzle game su Super Nintendo si contano sulle dita di una mano monca e, a parte Lemmings e il nuovo Super (AAARGHH!) Tetris, non ne esistono di degnamente nominabili.
Questo gioco riprende il concept di quel famoso "GO DOWN!" da tavolo che, circa una decina di anni fa, spadroneggiava in pubblicità televisiva; erano i tempi dell'Intellivision, per intenderci, e in Italia le console cominciavano a diffondersi a macchia d'olio. Eravamo bambini, pieni di belle speranze, e dei semplici quadratini sullo schermo ci emozionavano come se realmente rappresentassero chissà quali potenti astronavi. Aveva ragione Ovidio: Tèmpora labuntur, tacitisque senèscimus annis (vabbè, così silenziosi poi no. Però la prossima volta metti anche la traduzione, grazie. NdAlex).
Tornando a monte, nel suddetto gioco da tavolo dovevate "divertirvi" (io l'ho sempre trovato mortalmente noioso e frustrante) a costruire degli intricati percorsi con colorate tessere da domino, per poi distruggerli facendo cadere le tessere in sequenza, a partire dalla prima che dava il via ad un'esilarante reazione a catena (e da qui il nome "GO DOWN!").
Pushover non vi dà il fastidio di dovervi costruire i percorsi con le tessere, in quanto essi sono già presenti; il vostro compito sarà allora quello, cambiando solo la disposizione di alcuni pezzi, di permettere la famosa reazione a catena, previa spinta della tessera di partenza, evitando che la progressiva caduta dei pezzi si interrompa prima che anche l'ultimo sia stato rovesciato.
Il tutto da portare a compimento nei panni di una gracile formichina che non potrà trasportare più di una tessera alla volta.
Naturalmente, detto così, non vi dò torto se possa sembrarvi un videogame imbecille, e ciò a causa del fatto che non vi ho ancora narrato dell'esistenza di particolari "pezzi speciali". Il percorso è infatti

La schermata che serve per ravvivarvi la memoria...

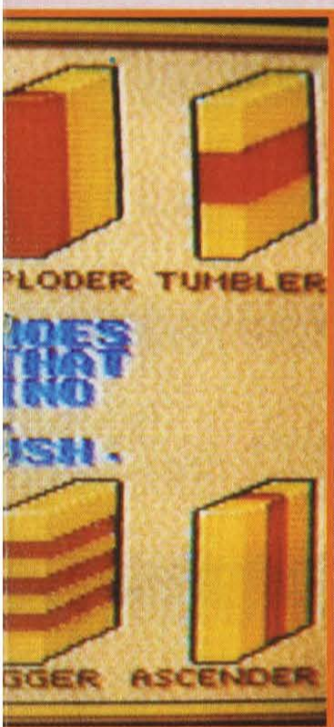
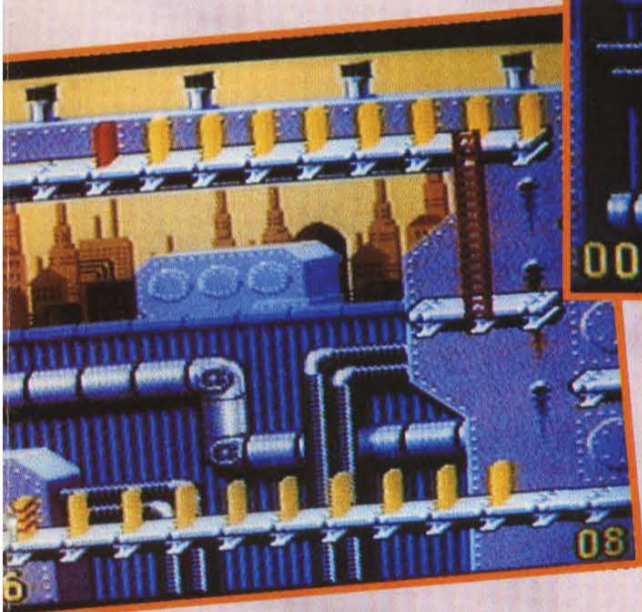
Belle rovine questo castello...

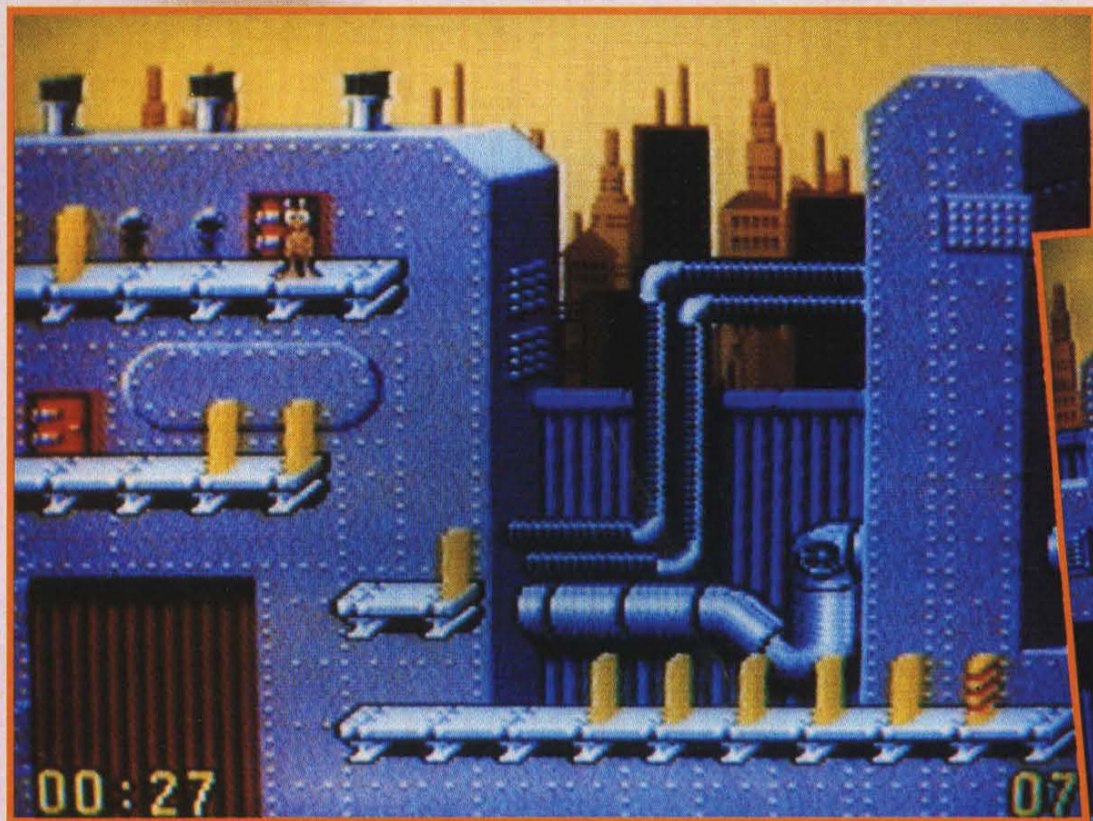
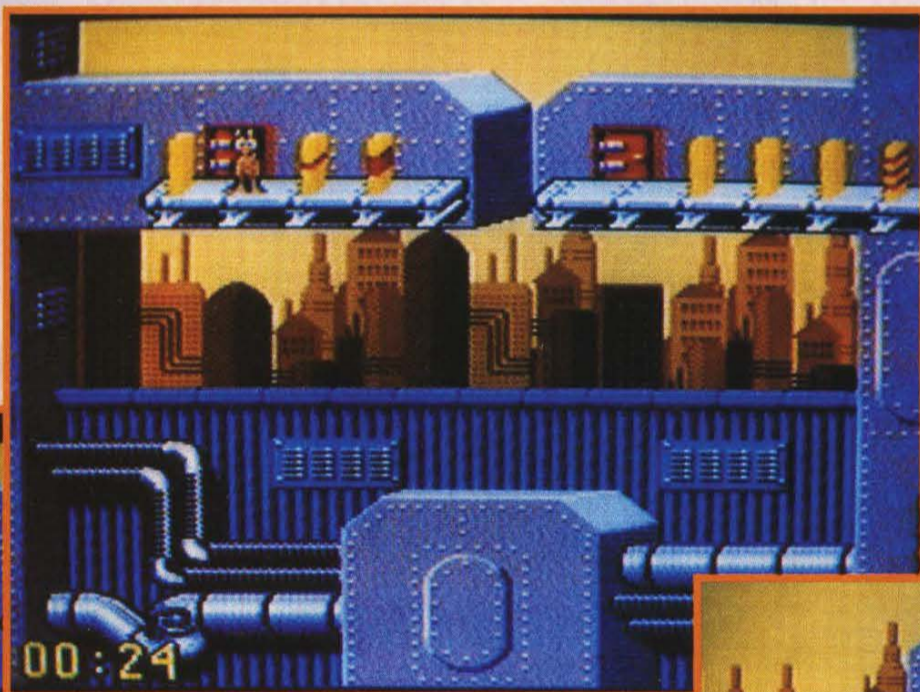
Cucù!

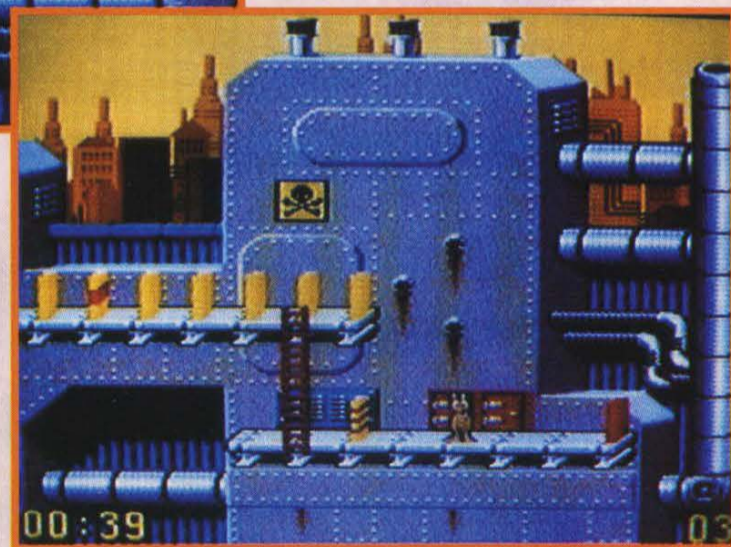
Quale sarà la porta del bagno?

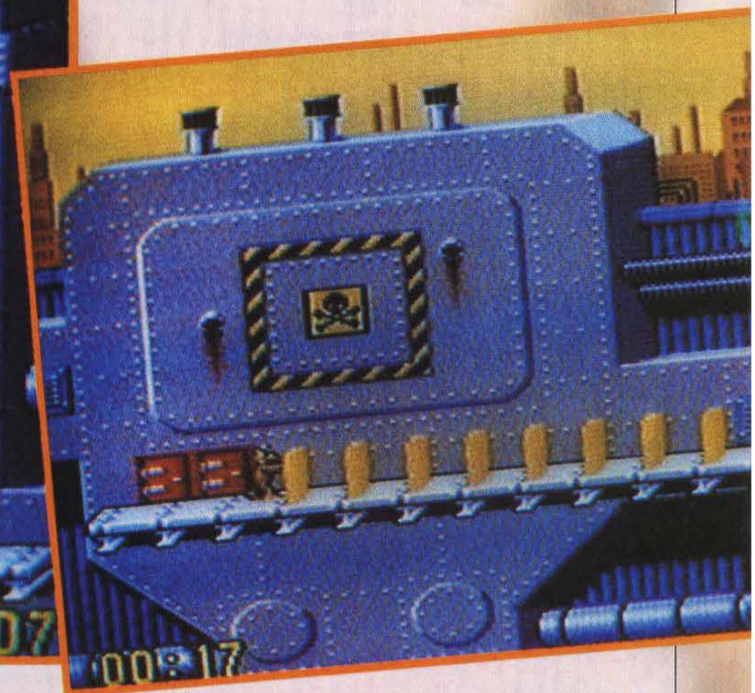
VER

Quasi quasi mi butto...

Forse questa volta ce la faccio...

articolato su più piani discontinui, spesso pieni di buchi e altre atrocità (de gustibus... NdAlex); così dovrete astutamente servirvi di strane tessere dagli effetti più disparati per riuscire a completare i livelli del gioco. Ad esempio, alcune di esse, una volta spinte, vinceranno la forza di gravità, salendo in aria anziché rotolare per terra, altre

Ma questa fabbrica non ha mai fine?

si divideranno in due, altre ancora faranno da ponte coprendo i buchi, altre, poi, appiccicate al pavimento con la colla, serviranno a deviare l'avanzata delle precedenti. Inoltre, la maggior parte delle volte, la presenza delle "tessere speciali" renderà invece difficile un percorso che, al contrario, sarebbe risultato semplice e lineare.
Il gioco è ben interfacciato: se doveste scordarvi la funzione di alcuni pezzi particolari, potrete richiamare uno schermo di aiuto che ve ne mostrerà gli effetti.
Purtroppo i percorsi dovranno

Sarà meglio che vada a dare una ripassata alle regole...

essere completati entro un tempo limite, e questo renderà il gioco più difficile nei livelli avanzati, ma anche più frenetico e divertente. Alcuni livelli sono stati infatti congegnati per essere risolti utilizzando ogni secondo del tempo fornitovi, e ogni errore o indecisione vi costerà caro. Comunque, la comoda presenza di utili codici per ogni percorso vi permetterà di ricominciare ogni volta dall'ultimo livello visitato.
Un difetto che mi è subito saltato all'occhio è quello del saluto della formichina a percorso completato; così facendo, l'animaletto spreca un prezioso secondo che spesso determina il fallimento dei vostri sforzi. Non vi ho infatti detto che, sempre entro il tempo limite, dovrete, caduta l'ultima tessera, entrare in una porticina che vi trasporterà allo stage successivo; quindi, ben presto vi accorgerete che ogni percorso va effettivamente completato con

Non sarebbe più semplice usare una chiave?

due o tre secondi di vantaggio, se volete realmente superare il livello.
La difficoltà dei percorsi è progressivamente ben dosata e la giocabilità risulta buona. La longevità è piuttosto soggettiva, in quanto c'è parecchio da giocare, ma il tutto dipende dall'amletico interrogativo: fino a quando ne avrete voglia? Io preventiverei tre o quattro giorni di gioco intenso e poi una partita ogni tanto; ma si sa, questi pronostici sono sempre piuttosto approssimativi.
Pushover, come accennato nell'introduzione, è una conversione di gioco da computer ed essendo un gioco principalmente strategico mantiene in generale intatte tutte le caratteristiche della versione Amiga; non vi troverete certo dinanzi a una versione rifatta e di gran lunga migliorata (come nel caso di Prince of Persia, ad esempio), ma ad un remake un po' più colorato e dotato di un'azione di gioco più veloce e serrata. A voi l'ultima parola.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + più che sufficiente... - e nulla di più	75
SONORO + ben realizzato	79
GIOCABILITA' + divertente ed abbastanza durevole	88
OCEAN	86

THE NEW ZE

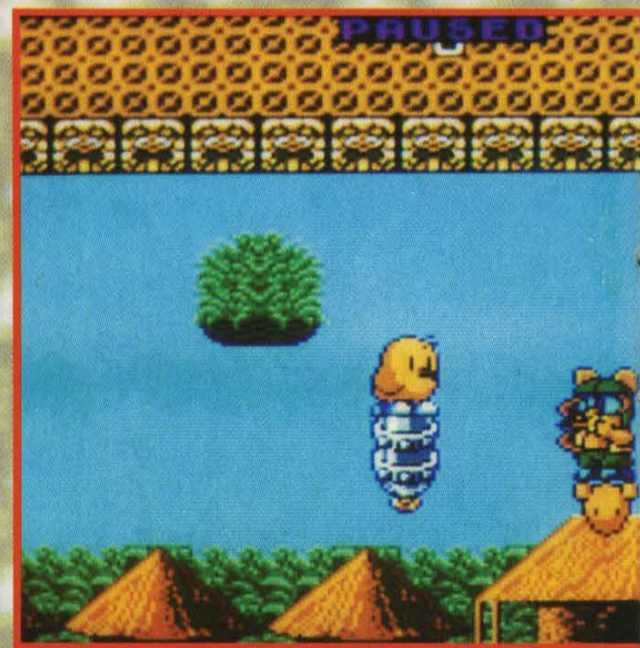
90

GIOCATORI	1
LIVELLI	21
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Impersonare un Kiwi che si lancia al salvataggio della sua Kiwetta, rapita da un perfido tricheco azzurro e nascosta in qualche luogo della Nuova Zelanda, è sicuramente il sogno della maggior parte degli uomini, soprattutto di quelli che alla sera mangiano un po' troppo pesante...

Era una tranquilla e calda giornata come tante altre nel Giardino Zoologico di North Island, in Nuova Zelanda. Gli animali erano felici e spensierati all'interno delle loro comode gabbie (ma secondo voi chi ha scritto questo gioco ha mai visto uno Zoo in vita sua?), nell'aria regnava la calma. Ma improvvisamente, ecco apparire il terribile Wally, il cattivissimo (e soprattutto azzurrissimo) tricheco che - con pochi, rapidi (?) movimenti - afferra tutti i piccoli Kiwi dello zoo e fugge via, pregustando una deliziosa cenetta.

Vi siete mai chiesti di cosa vadano a cavallo i Kiwi? Fatelo qualche volta

A questo punto so già che molti di voi si staranno chiedendo perplessi: "Ma che diavolo ci fanno dei frutti in uno Zoo? E perché un tricheco azzurro li dovrebbe rapire? E, soprattutto, perché cavolo quel tricheco è azzurro?". Semplicemente, i Kiwi a cui ci si riferisce non sono frutti, bensì piccoli pennuti di cui il tricheco è particolarmente ghiotto. Per quanto riguarda invece il colore del crudele rapitore di volatili, siamo aperti a ogni possibile risposta, anche se propendiamo per 'pazzia fulminante del programmatore'. Sta di fatto che i piccoli Kiwi vengono rapiti da Wally e nascosti per tutta la Nuova Zelanda, in attesa di essere mangiati. Ma uno di essi riesce a fuggire e a raggiungere un rifugio sicuro: si tratta del piccolo e coraggioso Tiki che, dopo aver portato in salvo le proprie piume, inizia a preparare un piano per liberare i suoi compagni e, soprattutto, l'amata Kiwetta Pheephee.

Ma come? Ci sono anche i Kiwi cattivi?

Nel gioco voi impersonate Tiki e il vostro compito è ovviamente quello di recuperare e salvare tutti i vostri amici Kiwi. Purtroppo non si tratta assolutamente di un'impresa faci-

Oh, ma che bel laghetto...

Deve volere molto bene alla Kiwina, se si azzarda a fare anche delle immersioni... (non deve essere molto piacevole quando si è ricoperti di piume...)

EALAND STORY

le. A intralciare la vostra già difficile ricerca, si intrometteranno infatti tutti gli amici del grosso tricheco e vi assicuro che non sono né pochi, né tantomeno ben disposti nei confronti del prossimo. Inoltre esiste un limite massimo di tempo entro il quale dovrete completare i vari livelli, allo scadere del quale farà la sua comparsa niente meno che un arrabbiato Drago del Tempo (quel tricheco ha veramente delle strane amicizie...). I livelli da superare sono in tutto ventuno e vi porteranno a visitare Auckland, sede dell'allegro giardino zoologico da cui provengono i Kiwi, Rotorua, le Miniere di Waitomo, Wellington Strait, Cook Strait e Hammer

Il sogno di un... "verde"!

Spring. La sfida si concluderà quindi sul Monte Cook, dove dovrete affrontare sua trichechitudine in persona (che, guarda caso, ha deciso di tenere con sé Phee-phee). Durante la partita vi troverete ad attraversare i luoghi più incredibili e fantasiosi, compresi labirinti posti sott'acqua, e dovrete spesso ricorrere a mezzi volanti di ogni genere, quali palloncini o strane macchine dal non-meglio-precisato funzionamento. Inizialmente si hanno a disposizione solo tre vite

Si potrebbe andare insieme allo zoo comunale...

e un rudimentale, anche se efficace, arco. Andando avanti nel gioco avrete comunque la possibilità di prendere nuove e più potenti armi, nonché di vincere le immancabili vite bonus (la prima ai 50.000 punti, le successive ogni 20.000). Se si riesce inoltre a superare il livello 2-4, si potrà usufruire di un utilissimo 'Continue' per non dover ricominciare la partita dal punto di partenza. Ovviamente, come in tutti i platform che si rispettino, esistono anche un gran numero di quadri bonus e altri trucchetti che però lasciamo a voi il piacere di scoprire (eh eh eh).

Ma che bella gabbietta che hai, cara!

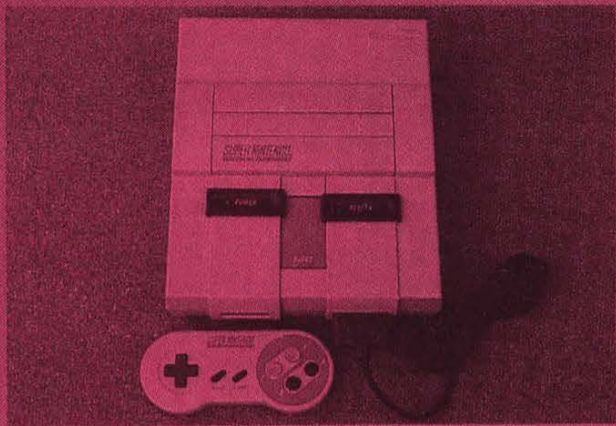
Un Kiwi col sangue così freddo non l'avevo mai

The New Zealand Story è veramente un bel gioco, semplice e lineare ma non troppo facile (anzi...), con il quale vi potrete divertire per un bel po' di tempo; ventuno livelli non sono pochi e la mancanza dell'opzione fissa di 'continue' non è certo di aiuto. Un ottimo Platform, dove la fantasia e il gusto dell'assurdo regnano sovrani!!!

Un po' minacciosa questa balena... O sbaglio?

Andrea Fattori

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Sprite ottimi e abbondanti - Qualche fondale scarno	89
SONORO + Nella media dei Platform	88
GIOCABILITÀ + Veloce, semplice ma non facile	93
TECMAGIK	90

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 319.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 399.000
SuperNes + gioco a scelta £ 369.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 650.000

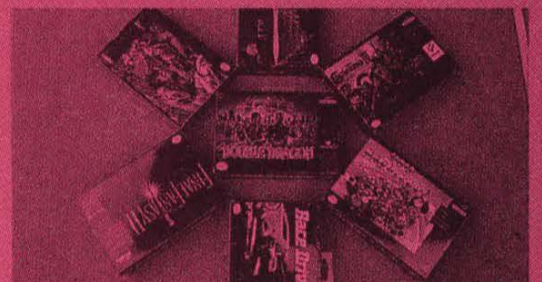
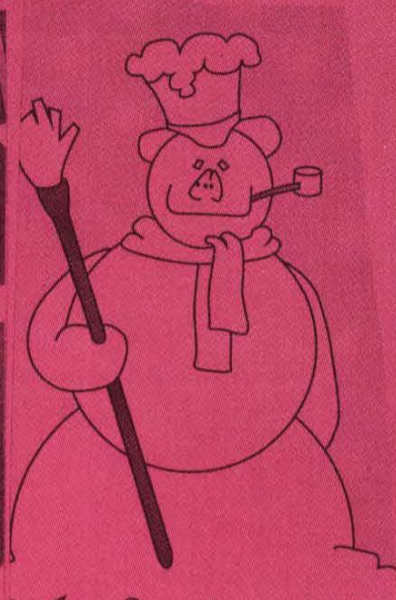
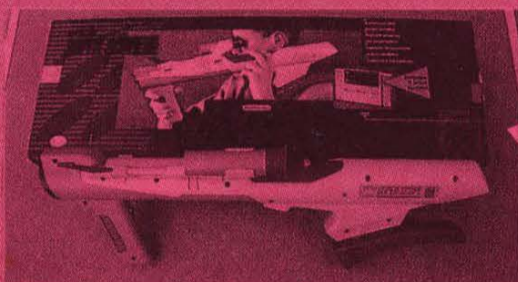
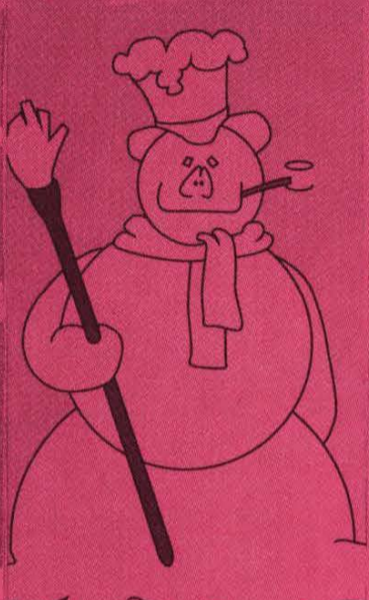
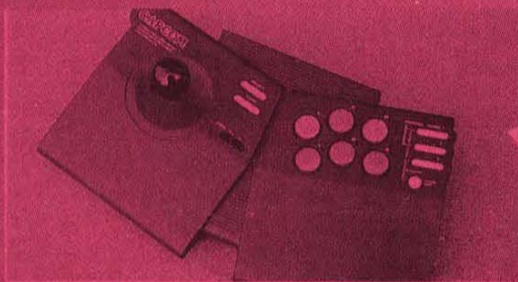
ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 59.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 75.000
Infrared per Capcom £ 85.000
S. ADVANTAGE 120.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Blues Brothers
King of Rally
Super Volleyball II
Bulls Vs Blazer
CombatRibes
Aliens Vs Predator

GAME GEAR

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE:

Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 268.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 75.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Pro Pouch £ 39.000
Carry All rigida £ 49.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

£ 238.000

GAME BOY

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 179.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

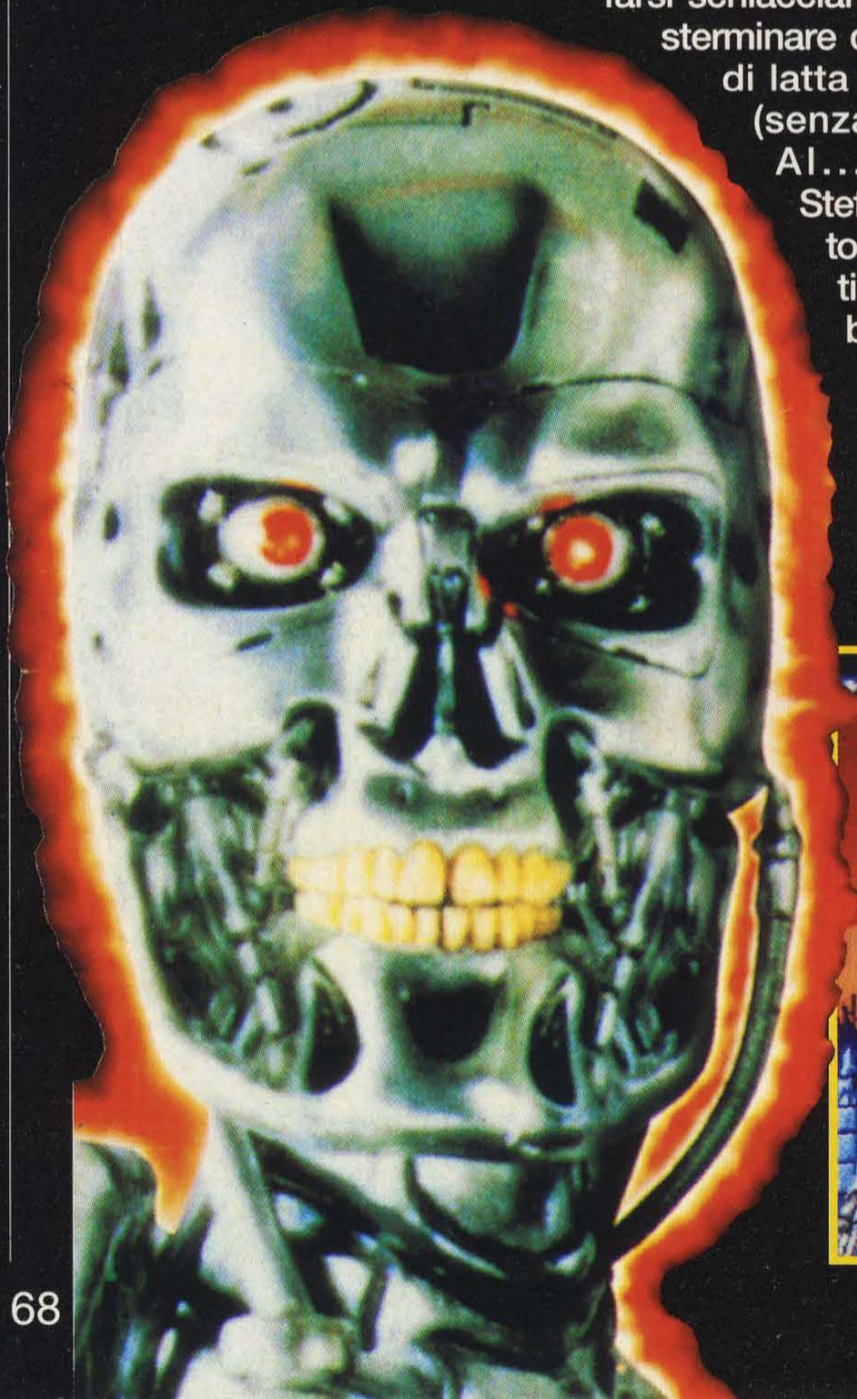
ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 45.000 - Handyboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 75.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 59.000 - Borsa porta GBoy £ 39.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

£ 149.000

T2 THE ARCADE GAME

GIOCATORI	1-2
LIVELLI	2 (molto lunghi)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Per voi è carnevale, io sto scrivendo ancora in pieno periodo Natalizio, quindi quale gioco migliore di questo è adatto per la festa in cui trionfano l'amore e la fratellanza tra i popoli (e Bacco dove lo vogliamo mettere NdChris)?

Una guerra, una terribile guerra si prospettava all'orizzonte e niente, anzi nessuno poteva fermare l'ondata di nuclearizzazione globale che stava per investire quel piccolo pianetino del sistema solare nomato Terra.

La storia è una cifra lunga da raccontare e le parole non sono mai abbastanza in questi frangenti, ma per diamine, avete diritto di sapere cosa stava per succedere quel maledetto giorno.

Di mattina niente di strano, la gente si alzò per dirigersi a lavoro (o a scuola) e i mezzi pubblici e privati continuavano a procedere per la loro strada, ma il super computer ALEX AR 87 (AR, se non l'avevate capito, sta per Alex Rossetto!!!) stava preparandosi a sferrare l'ultimo attacco al suo nemico più acerrimo: l'uomo, la sua razza, i suoi pregiudizi e le sue manie di potere non erano più né contenibili né sopportabili.

D'altra parte i poveri ominidi non erano assolutamente disposti a farsi schiacciare, distruggere e sterminare da un ammasso di latta senza cervello (senza offesa Al...)(Tranquillo Stefano. A proposito, bello quel vestitino rosso con la banda verticale bianca e la scritta Coke che indossi oggi! NdAlex).

Venne organizzata così la resistenza, capeggiata da un certo Stefano Connor, grande comandante, temerario, bello e senza paura (sarà sicuramente o grasso o BASSO. NdAlex).

Un bel serpentone cibernetico...

Il suddetto organizzò un piano per distruggere ALEX AR 87 sfruttando un particolare tipo di Virus Informatico che penetrava nella memoria centrale corrompendo e successivamente deteriorando tutti i chip principali.

Una delle spie di Alex venne però a conoscenza di questo piano e il supercomputer non poté fare e meno di formulare una contromossa di attacco votata alla distruzione molecolare di Stefano: bastava mandare un androide a esoscheletro potenziato modello T-800 a ritroso nel passato, uccidere la madre di Stefano in modo tale che quest'ultimo non nascesse.

Fortunatamente il piano fallì, ma Alex non si diede per vinto e mandò nel passato un altro modello ancora più cattivo: il T-1000.

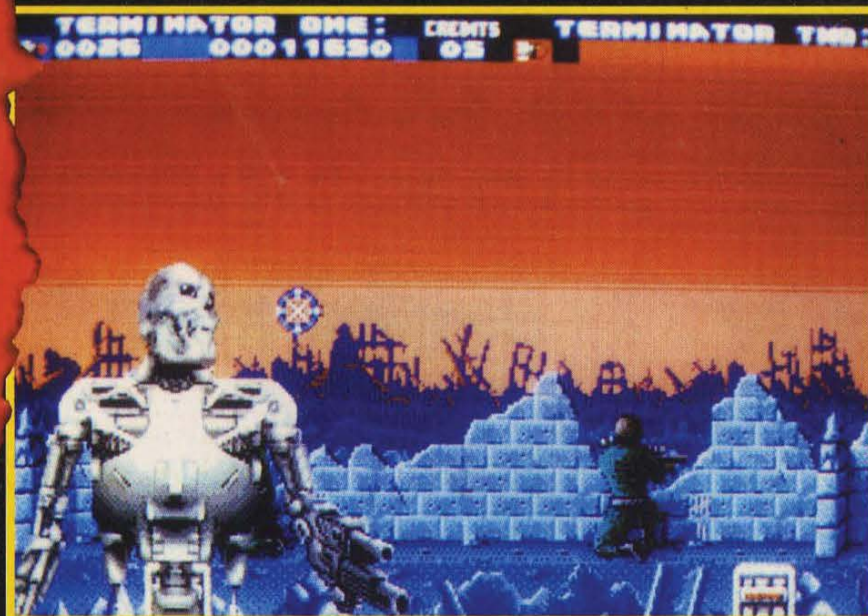
Stessa solfa, ma con una differenza: con l'incasinamento temporale di cui sopra la resistenza è riuscita a recuperare un T-800 di seconda mano e lo ha riadattato e mandato indietro nel tempo per contrastare il T-1000, dopodiché se avete visto il film bene altrimenti... affari vostri!!!

Ora, sinceramente non ho ben capito se nel gioco voi impersonate il T-800 o un cretino qualsiasi che va in giro con un UZI (non mi va di cancellare questa frase, comunque ho capito che voi impersonate il T-800! NdBDMdopochehalettoilmanuale), ma ad ogni modo questi non son problemi di primaria importanza quindi vi basti sapere che avete a vostra disposizione un fucile (che si scalda molto facil-

Un breve debriefing...

Iniziamo col dare una mano nel futuro...

Il fumo fa male alla salute (e adesso anche alle tasche! NdAlex)

La "tana" degli umani...

mente), un lanciarazzi (a colpi contati), tanti nemici (che fanno un sacco di male) e siete dalla parte dei buoni (quindi non quella di Alex).
La vostra missione "ufficiale" è quella di salvaguardare la bistrattata famiglia Connor raggiungendola tramite il super-computer che nel frattempo vi scaglierà addosso tanta di quella ferraglia (intesa come robot e proiettili vari...) e, una volta arrivati, dovrete pensare solo a distruggere quella faccia di creme caramel del T-1000.
Qui sopra ho parlato di missione "ufficiale", e quella "ufficiosa"? E' presto detto: nuclearizzare, distruggere, tritare, uccidere, disassemblare, spappolare, spappare, sciogliere, liquefare, massacrare, obliterare, spazzare via dalla faccia della Terra qualsiasi forma di vita (o altro) ostile a noi...
Parlando del gioco vero e proprio questo Terminator 2 -The Arcade Game- si presenta come un classico clone di Operation Wolf, vecchio spara-spara in soggettiva della Taito.
Cos'ha di diverso allora questo gioco per prendere un bel 83 (voto di tutto rispetto!)?
Partiamo con le icone, e gli oggetti bonus presenti: come ho già detto poco sopra il fucile che avete in dotazione si riscalda molto facilmente (Alex mi raccomando niente battutine stupide, ok?), ma durante il gioco avrete la possibilità di sparare per un tempo molto più lungo grazie all 'Extended Rapid Fire Coolant', oppure potrete ripristinare al massimo l'efficenza della vostra arma grazie al Rapid Fire Recharge; se poi non siete molto robusti un Body Shield contribuirà a darvi una mano a fronteggiare il fuoco nemico mentre, se siete proprio cattivi, una Smart Bomb farà presente il vostro disappunto. Essendo un androide a volte avrete anche bisogno di un po' di energia, niente paura, se la trovate è tutta vostra.
Se poi siete uguali a me e andate letteralmente pazzi per la nuclearizzazione di massa i Rocket e il Plasma Pulse Energizer sono d'obbligo, senza dimenticarsi che, negli ultimi stage del gioco, avrete la possibilità di usare uno di quei gingillini che rendono un uomo felice: la Mini-Gun e un fantastico, versatile e devastante M-79 Grenade Launcher con munizioni da 40mm (cosa si potrebbe desiderare di più per Natale?)(Un fucile che si scalda facilmente... NdAlex).
Ohibò, come avrete capito vado matto per tutto ciò che concerne (i fucili? NdAlex) la distruzione, anche se, a dire il vero, prima di questo T2, Operation Wolf e cloni vari mi hanno sempre lasciato indisposto, perché? A dire il vero non lo so! Ad ogni modo T2 mi è piaciuto, non è un classico imperdibile, certo, ma è pur sempre un bel gioco che non deluderà gli amanti del coin-op.
La grafica non ha certo miliardi di colori, ma quello che c'è è fatto bene anche se il parallasse avrei preferito fosse meno marcato, niente di gravissimo comunque.
Il sonoro è costituito da belle musiche abbinate a buone digitalizzazioni e in generale l'aspetto tecnico del gioco è stato curato più che discretamente (anche se odio il modo in cui hanno scritto T2 The Arcade Game, orripilante!!!).
L'aspetto che rimane ora da discutere è la giocabilità che è fantastica se si gioca in due e più che buona se siete soli (oltretutto c'è anche l'opzione per utilizzare il Menacer, una sorta di cannone che funge da joypad)(che ti sarai sicuramente già procurato e terrai a casa, no? NdAlex).
Se vi piace distruggere tutto quello che avete intorno compratelo altrimenti passate ad altro.

Stefano "BDM" Petrullo

Quello che guida è John Connor; vediamo di salvarlo!

Proteggiamo Sarah mentre ci rifornisce di munizioni

L'assalto alla macchina del tempo

Anche con la vista distorta dal calore non spariamo affatto male!

Ti sembra il momento di allacciarsi le scarpe?

MEGA DRIVE	
GRAFICA +Carine le digitalizzazioni - Parallasse migliorabile	85
SONORO + Belle musiche + Grandi alcuni effetti sonori	90
GIOCABILITA' - Anche se a lungo andare risulta troppo facile	85
ARENA	85

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
STAGES	1

"No, Alex, ti prego; l'ultima volta la nonna ha dovuto prepararmi almeno ventisette camomille!"
"Mi spiace Piermarco, ma molti lettori ci hanno chiesto di un buon gioco di calcio per il SN; fai finta di non vedere che si chiama Sup..."
"NO! Fermo! Non dirlo neanche!"
"D'accordo, d'accordo. Comunque era l'ora che uscisse un videogame calcistico su SN, e questo SUPER soccer è davvero..."
"AAAAAARRRRGG-GHHH!!"

Iniziamo il gioco scegliendo (magari, eh) la squadra con cui giocare.

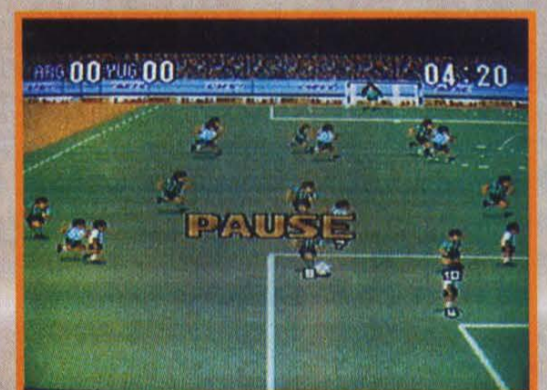
SUPER SOCCER

Super (AAARRG-GHH!) Soccer è il seguito dell'arcinoto Formation Soccer del PC Engine, programmato dalla Human, ora (dato che su Super Famicom era uscito precisamente un anno e un mese fa) convertito anche su Super Nintendo.
Emerge istantaneamente l'innovazione prospettica in soggettiva tridimensionale, col giocatore (che ha la palla) solitamente in primo piano di spalle. Inutile sottolineare l'abbondanza e la spettacolarità della tecnica in Bitmap: vi sembrerà davvero di prender parte a una partita di calcio.

Un bel rigorone...

Le opzioni di gioco sono poi davvero esaurienti: potrete disputare un'amichevole contro il computer, contro un amico o con un amico contro il computer, o anche partecipare ai mondiali (da soli o con un amico)(ma con o senza computer? NdAlex), nel tentativo di stracciare 15 delle 16 migliori squadre del mondo, in un torneo che potrete riprendere dal punto in cui l'avevate eventualmente interrotto, grazie a un utile sistema di comode password.
Veramente completo il menu dei parametri pre-partita: scelta della squadra, della tattica di gioco (tra otto disponibili), possibilità di modifica della formazione, gestione del portiere automatica o manuale, selezione del tempo di gioco.
A proposito della questione del portiere manovrato manualmente o automaticamente: al contrario dei fan di Kick Off, io sono per la gestione manuale; dobbiamo essere noi, con la nostra abilità, a saper parare, e anche col portiere manuale si può riuscire a salvare la porta: basta saperlo controllare al momento giusto.
I tiri a disposizione sono numerosi: si va dal normale passaggio al pallonetto, dal colpo di testa alla rovesciata, dal tiro a effetto (basta darlo col quadriselezionatore del Joypad) al tiro lungo o corto.
Inoltre ogni squadra possiede le proprie caratteristiche di attacco, difesa e velocità, e vi è perfino la possibilità di giocare scorrettamente picchiando gli avversari per impossessarsi della palla e pure sono presenti le conseguenti punizioni ed espulsioni.
A tal proposito devo segnalare il maggior difetto di questa cartuccia: il fallo viene sempre punito con l'espulsione e ciò, risulta frustrante e inaccettabile per gli appassionati di questo sport. E anche per tutti gli altri.
A parte questo, se vi piace il calcio, non posso non consigliarvi di acquistare Super (AAARRGGGHHH!) Soccer, se non altro per dimostrare che l'Italia è la miglior squadra del mondo, e non la terza, come quelli della Human vogliono far credere mettendola in graduatoria dopo Germania e Argentina. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

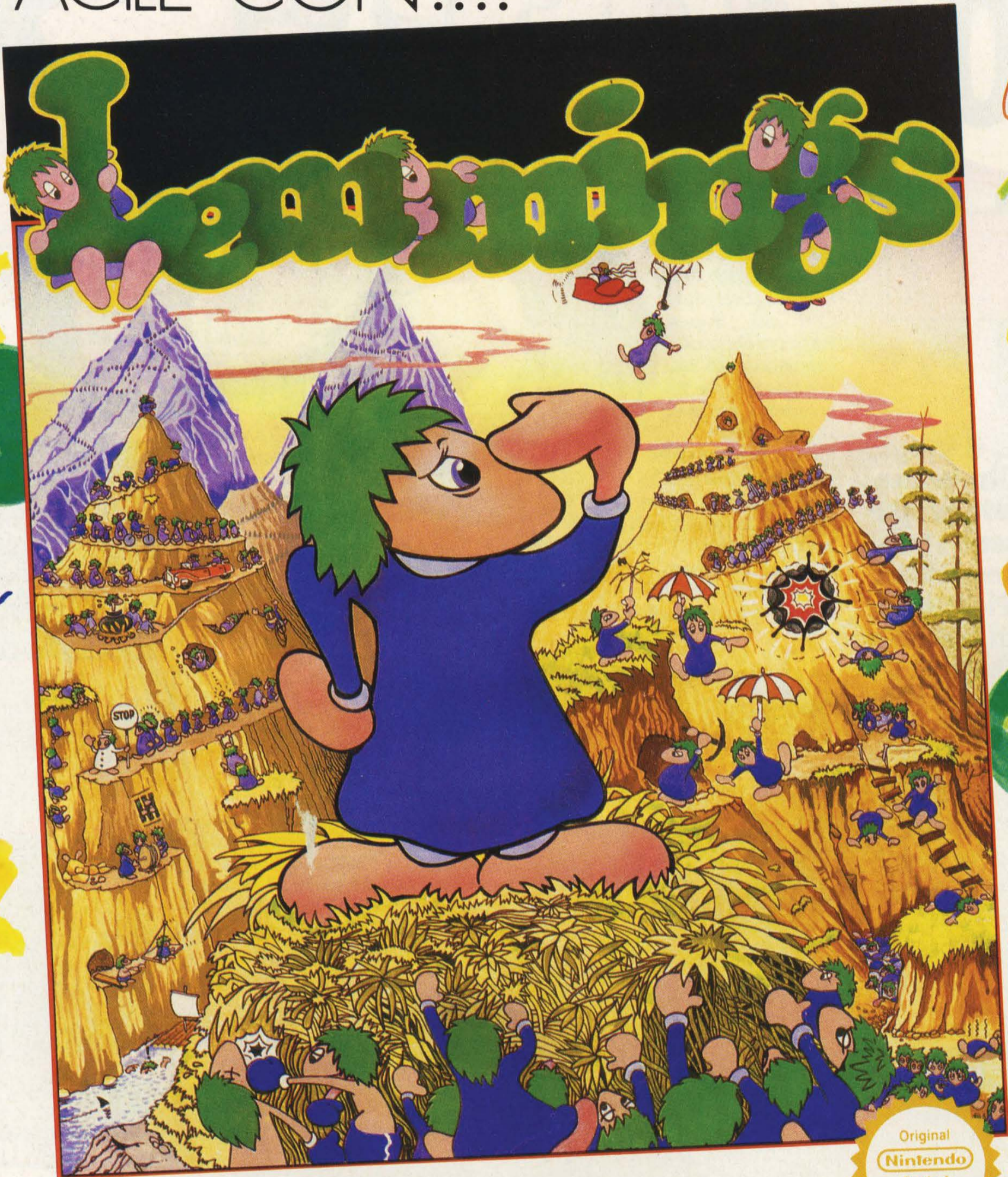
Ci credo che ha fatto gol! Con tutte quelle gambe!

Meglio difendersi un po'...

Quasi quasi un bel colpo di testa al monitor lo tiro...

SUPER NINTENDO

GRAFICA + ottimo uso del bitmap	92
SONORO + nella norma	70
GIOCABILITA' + il miglior calcio per Super Nintendo	90
HUMAN	90

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

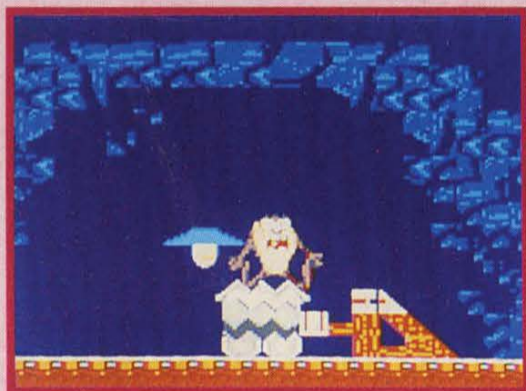
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

TAZMANIA

82

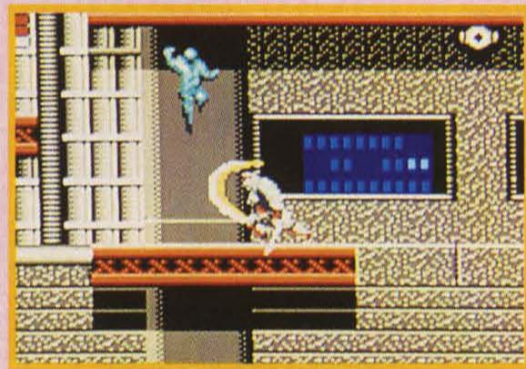
GIOCATORI	1
LIVELLI	?
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Taz è un "eroe" famosissimo negli states, seguitissimo dal grande pubblico e virtualmente sconosciuto da noi: ecco finalmente quindi un occasione per aumentare la propria cultura...

Taz in teoria sarebbe un Diavolo di Tasmania (un animale alquanto cattivello originario della Tasmania, un isola vicina all'Australia - se non erro), alquanto violento, famelico e agile. Il giocatore lo deve guidare attraverso una serie di livelli stile platform game ammazzando i pochi nemici che hanno il coraggio di palesarsi e generalmente dandosi da fare per superare un sacco di ostacoli differenti come precipizi, attrezzi meccanici di ogni genere e persino un percorso a ostacoli da intraprendere a bordo di un velocissimo carrello da miniera. Molto simpatico graficamente, poco impegnativo a livello cerebrale e decisamente giocabile.

GAME GEAR	
GRAFICA + Sprite azzeccati + Fondali sufficientemente vari	88
SONORO - Quasi fastidioso	78
GIOCABILITA' + Immediato + Molto semplice	93
SEGA	82

GIOCATORI	1
LIVELLI	un sacco
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Musashi ancora una volta deve affrontare i malefici Zeed... Ma dove l'ha lasciato il cane?

GG Shinobi 2 è semplicemente il seguito di GG Shinobi - spero di non avervi sorpreso troppo con quest'affermazione, ma è così. In sostanza si tratta di un platform nel quale dovrete ammazzare tonnellate di ninja vestiti di vari colori attraversando una serie di quadri ambientati in vari "posti" (più generico di così si muore) e scontrarvi con dei nemici un po' più grossi del normale ogni tanto.
Niente di originalissimo, ma non è poi così importante: The Silent Fury è giocabilissimo, immediato e abbastanza frenetico - un ottimo mix tra un platform e un beat'em up sulla falsariga del primissimo episodio della serie, mai troppo rimpianto.

GG SHINOBI II - THE SILENT FURY

GAME GEAR	
GRAFICA + Sprite azzeccati + Fondali sufficientemente vari	88
SONORO - Quasi fastidioso	78
GIOCABILITA' + Immediato + Molto semplice	93
SEGA	90

SONIC 2

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il porcospino blu più antipatico (ammazzatelo) del mondo è finalmente - si fa per dire - tornato su Game Gear. E allora? Basta, basta, basta, non se ne può più!

Insomma, fin'ora è apparso in soli tre giochi (contando il cameo in Rad Mobile in sala giochi) e già è più antipatico di Mario, che è in giro sin da quando i mobili dei videogiochi erano scolpiti nella roccia. Questo Sonic 2 su Game Gear si distingue per uno stile grafico discutibile e una giocabilità a livello decente. I livelli sono tanti e parecchio grandi, e un altro pregio è che non bisogna mettere troppo la testa per giocarci. Per il resto, identico alla versione Master System.

GAME GEAR	
GRAFICA - Lo stile è discutibile + Sprite molto carini	79
SONORO + Le musichette sono simpatiche	80
GIOCABILITA' + Semplice & immediato	88
SEGA	84

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
McDonaldland™
Original Nintendo Seal of Quality
Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!
Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.
ocean
TOYS
LEADER
THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COSMc, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES. LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

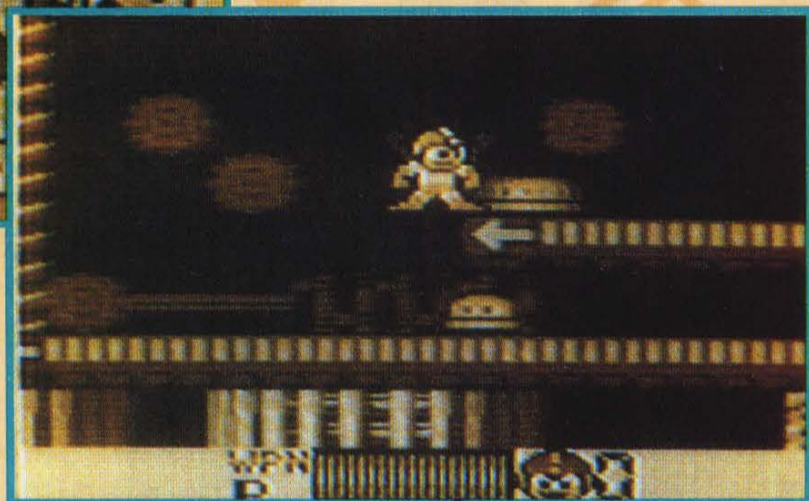
GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ma questo é Megaman, ed é tornato più cattivo di prima!

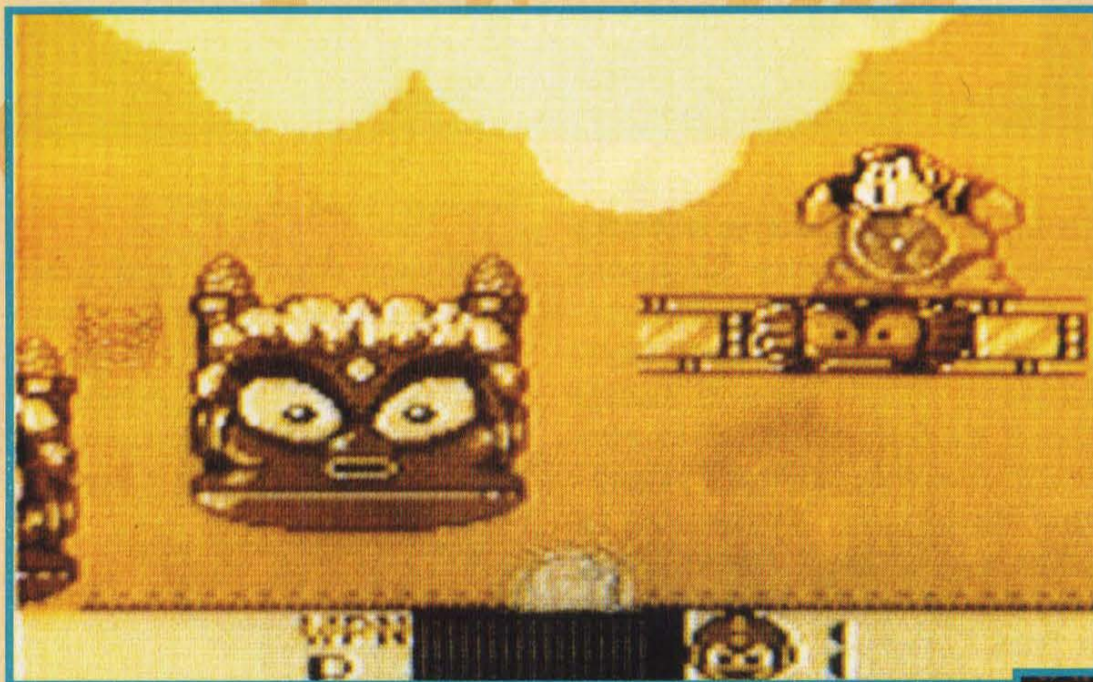
Attacca, fido!

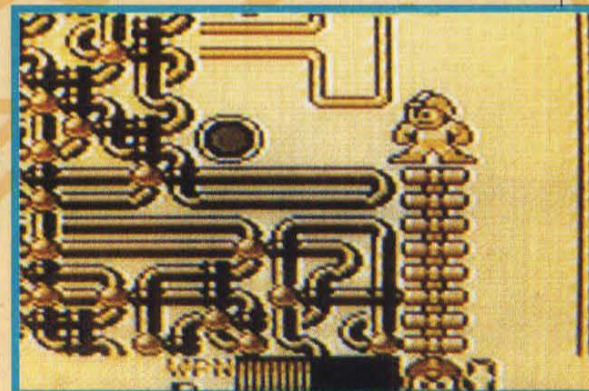
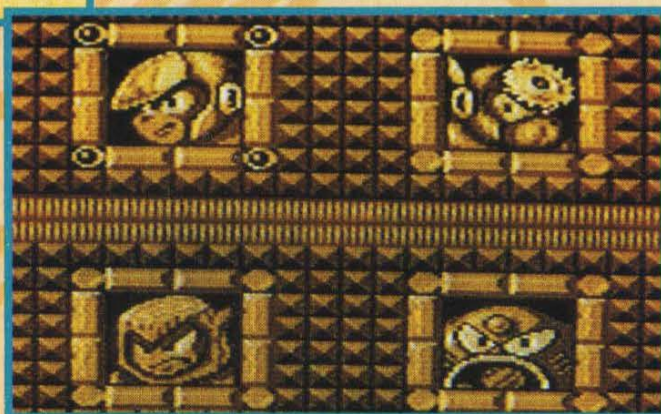
ROCKMAN WORLD

Ecco a voi l'ennesimo platform per Gameboy e per giunta basato sul protagonista di gadget più famoso in Giappone dopo Godzilla: Megaman. Subito una pessima notizia ai fan del nanerottolo più stupido del mondo dopo quell'idiota di Bart Simpson: il gioco é alquanto scarso! Perché? I> Il personaggio principale ha tre frames di animazione, e devo dire che non é il massimo della goduria vederlo muoversi, soprattutto considerando che il pregio del Gameboy dovrebbe essere quello di avere una grafica bella fluida... 2> La grafica in sé non é niente di eclatante, i fondali non esistono e le piattaforme sono un medley dei tipi di piattaforme più sconci mai visti in un videogioco, senza considerare la fisionomia dei villains che é qualcosa di veramente squallido 3> Il sonoro non ho ancora capito se esce da un Gameboy o da un pianettino elettronico trovato nel Dixan, ma sto cominciando a propendere per la prima ipotesi, perché un pianetto del Dixan non può produrre suoni così scarsi 4> La giocabilità è terribilmente minata dalla paresi mongoplettica che si accanisce sul povero Megaman e gli impedisce qualsiasi tipo di salto plastico e controllabile. In poche parole quelli della Capcom sono riusciti a sfornare un platform da 50 su CM, ma dato che tutto sommato é longevo e che magari di platform su Gameboy non avete, abbiamo deciso di dargli fiducia con un bel 60. Contenti?

Andy

Il livello di Metal Man! Er... bello, eh?

- E dopo la recensione al vetriolo, tutta la verità: Rockman World 2 è bello, soprattutto se amate la serie di Mega Man. A chi credere? A me o a lui?...

MA

Vedete la chiazza bianca in basso? Beh, quello è Megaman. Morto.

I quattro dell'Ave Maria.

Energia!

GAME BOY	
GRAFICA - Grafica? Quale grafica?	65
SONORO -Avete presente il beeper di un telefono? E' meglio.	50
GIOCABILITA' - Raffaele lo trova fantastico, il che è tutto dire...	60
CAPCOM	60

Avete mai visto la trasmissione televisiva "BIS"?

Facciamo un po' di pratica...

76

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dal titolo pensavo di trovare Bart impegnato a dire a chiunque incontrasse frasi come: "Ciucciami il calzino!". Invece ho dovuto ricredermi...

Infatti questa volta la famiglia più sfigata d'America si trova in giro per il mondo e il compito di Bart è quello di trovare degli oggetti sparsi un po' in Cina, un po' al Polo Nord, un po' in Egitto e un po' a Hollywood, in modo da riunire i suoi cari. Si tratta quindi di partecipare a una caccia al tesoro di carattere mondiale. Ma come mai i Simpson si sono trovati ad affrontare questa situazione, diciamo, "particolare" (Ti piacciono gli eufemismi, eh Jack? NdAlex)? La faccenda è abbastanza semplice: il datore di lavoro di papà Simpson, un certo Mr. Montgomery Burns, voleva far fuori tutta la famiglia, perché l'operato del capo della stessa gli ha fatto perdere un sacco di soldi. A questo punto una persona potrebbe chiedersi: "Perché non lo ha licenziato?". Presto detto: in America certe persone non possono essere licenziate; non so il perché, ma è così (altrimenti questo gioco non esisterebbe). Così Burns, dopo ore di Guru meditation, escogitò uno stratagemma: "perché non organizzare una caccia al tesoro e farci partecipare un mio dipendente estratto a sorte (ovviamente Simpson, ndBurns)?". Così si mise subito all'opera. Dopo aver contattato i propri parenti sparsi per il mondo, affinché lo aiutassero a sbarazzarsi dell'allegra famigliola, organizzò la caccia al tesoro e diede luogo alla estrazione truccata. Dato a Bart l'onere di ritrovare tutti gli oggetti, familiari compresi, tocca a voi ora guidare il terribile fanciullo in questa assai ardua impresa. Potrebbe sembrare semplice risolvere una caccia al tesoro, ma non questa. Quel perfido Mr. Burns ha ideato una marea di enigmi per mettere in serie difficoltà Bart: in ogni posto che visiterete dovrete affrontare un gran numero di giochi diversi. Per esempio in Cina, cioè nel primo livello, dovrete risolvere un puzzle in-

Come si fa a resistere a un invito del genere?

...oppure incominciamo subito?

IMPSONS WORLD

Perché questi cattivoni sono così contenti?

casina-tissimo, andare in giro per una nave alla ricerca di un oggetto, portare a termine un gioco di carte, rispondere esattamente a domande sulla famiglia (rigorosamente in inglese) e andare in giro in skateboard per la muraglia cinese in cerca di vostra sorella. Senza contare che Bart è sempre in pericolo di vita, a causa dei parenti di Burns e dei loro uomini.
Quindi, se avete letto sul numero scorso la recensione di Bart's Nightmare per Super Famicom, siamo di fronte a un gioco con una impostazione simile, un multievento articolato su una miriade di piccoli giochetti. Anche per quanto riguarda i difetti ci sono similitudini: la gran varietà di sottolivelli porta lo sfortunato joypaddista a ingarbugliarsi sui tasti, mentre cerca di fare andare Bart sullo skateboard, quando invece il piccolo Simpson deve arrampicarsi sull'albero maestro di una nave. Quello che volevo dire è che questo videogame non è il certo l'apoteosi della giocabilità: infatti, come il gioco per Super Famicom, l'idea è originale, ma la realizzazione è parecchio contorta. Inoltre io sono del parere che alcuni sottogiochini siano veramente difficili, come, ad esempio quello delle carte nel primo livello: bisogna scoprire le coppie di carte uguali in un mazzo di sedici, disposte come nella foto, con soli cinque tentativi. Se uno è sfi..., ehm, sfortunato come me, non lo finirà mai!!! Per quanto riguarda la grafica, gli sprite dei sottolivelli platform non sono eccezionali e lo scroll non è certo privo di difetti. Nei rimanenti giochini, lo schema di gioco è fisso e talvolta non molto estetico. Anche il sonoro non mi ha entusiasmato, anzi, dopo qualche minuto avrei abbassato più che volentieri il livello del volume, se non fosse che dovevo ascoltarlo per voi.
Comunque, se siete degli estimatori convinti di questa non troppo fortunata famigliola, penso che rimarrete un po' di tempo davanti allo schermo, alla guida di Bart a spasso per il mondo. Forse, non conoscendo molto bene i Simpson, non ho apprezzato a dovere questa cartuccia, benché io sia convinto che un gioco non ha bisogno di avere una storia alle spalle per entusiasmare. Cosa ne pensate? Siete d'accordo? Bene. Ora non mi resta che darvi il mio consiglio conclusivo: compratevelo, se il vostro negoziante non ha niente di meglio e voi volete un giochino nuovo carinino. Speriamo che il prossimo gioco del genere sia programmato meglio, con una giocabilità e una grafica migliori. Bye bye!!!

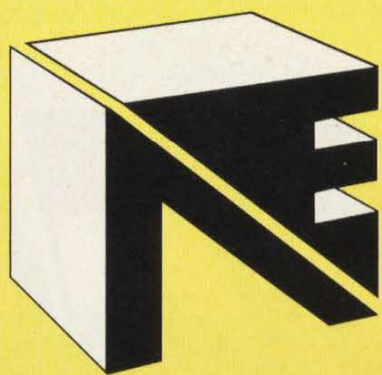
Giancarlo "JACK" Albertinazzi

Mamma mia, che bel puzzle!

Quel drago mi fa proprio paura...

Hey, ragazzi! E' ora di annunciarvi il vincitore del... Mongolino d'oro?

NES	
GRAFICA + carina... - ...ma non bellissima	78
SONORO - noiosetto	72
GIOCABILITA' + tanti giochini - non tutti facilmente giocabili	75
ACCLAIM	76

I prodotti elencati sono realmente disponibili salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI SUPERFAMICOM

Titolo		Prezzo
3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adv. Of Rocky Joe (Ranmaz2)	L.	158.000
Adventure Island	L.	118.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	78.000
Big Run	L.	88.000
CacomaKnight	L.	138.000
Combat Ribes	L.	158.000
Cosmo Game	L.	148.000
Darius III	L.	98.000
Darius Twin	L.	98.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	128.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	178.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	178.000
Flying Hero	L.	168.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	178.000
Gradius 3	L.	108.000
Gun Force	L.	148.000
Gundam 91	L.	98.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	179.000
Hyper Zone	L.	128.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	148.000
Joe & Mac Adventure	L.	148.000
Joe Boxing	L.	148.000
Lemmings	L.	89.000
Metal Jack	L.	138.000
Mickey Magic Adventure	L.	158.000
Myxery	L.	168.000
Othello World	L.	108.000
Pebble Deach Golf	L.	138.000
Power Althlete	L.	179.000
Prince of Percia	L.	128.000
Pro Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	148.000
R-Type	L.	79.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	68.000
Rockyjoe Box	L.	158.000
RPM Rancing	L.	98.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Sim Earth	L.	88.000
Song Master	L.	148.000
Soul Blazer	L.	98.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	98.000
Super Birdie Rush	L.	98.000
Super Bowling	L.	118.000
Super Chinese World	L.	98.000
Super Dimension Force	L.	88.000
Supe F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	158.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	118.000
Super Kick Off	L.	168.000
Super Mario Kart	L.	148.000
Super Pang	L.	128.000
Super S. W. I. V.	L.	169.000
Super Smash TV	L.	128.000
Super Stadium	L.	89.000
Super Valis	L.	118.000
Super Volley II	L.	168.000
The King Rally 93	L.	158.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cattoon)	L.	158.000
Top Racer II	L.	168.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	138.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	128.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000

ACCESSORI GAME BOY

Articolo	Prezzo
Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

GIOCHI SUPERNES

Titolo		Prezzo
Amazing Tennis	L.	138.000
Bart's Nightmare	L.	148.000
Blazeon	L.	148.000
Chessmaster	L.	148.000
Desert Strike	L.	138.000
Drakken	L.	138.000
F-Zero	L.	128.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	129.000
Legend of Mistical Ninja	L.	158.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Mag. Quest	L.	178.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
ParperPoy 2	L.	138.000
Pilot Wings	L.	138.000
Push Over	L.	138.000
Q* Bert	L.	128.000
Rampart	L.	148.000
Road Riot	L.	148.000
Robocop 3	L.	158.000
Rocketeer	L.	128.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	169.000
RPM Racing	L.	118.000
Smartball	L.	138.000
Soul Blazer	L.	148.000
Super Battle Tank	L.	148.000
Super Bowling	L.	138.000
Super Double Dragon	L.	158.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	148.000
Super Scope Bazooka	L.	169.000
Super Soccer	L.	138.000
Super Tennis	L.	128.000
Thunderspirits	L.	138.000
Tko Boxing	L.	158.000
Tmnt4 Turtles	L.	138.000
Top Gear	L.	138.000
Ultraman	L.	148.000
Un Squadron	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	158.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	158.000
Xardion	L.	158.000
Xmen & Spiderman	L.	148.000
Y's 3	L.	158.000
Zelda 3	L.	128.000

GIOCHI GAME GEAR

Titolo		Prezzo
Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

ACCESSORI GAME GEAR

Articolo	Prezzo
GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

NOVITA' GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	L.39.000
HEAD BUSTER	L.29.000
HOUSE OF TAROT	L.29.000
RYUK '92	L.29.000
OLYMPIC GOLD	L.49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

81

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

Cosa succede quando uno dei più grossi super-cattivoni del mondo entra in possesso di uno dei più grossi oggetti per aumentare la forza dei super-cattivoni? Succede che sono guai seri! E indovinate un po' a chi tocca sistemare le cose? Bravi, proprio a voi!

Era un tranquillo pomeriggio come tanti altri nella sede centrale dei Vendicatori, i famosi e amatissimi supereroi guidati da Capitan America (per loro un pomeriggio tranquillo significa dover sistemare tre pazzi che vogliono conquistare il mondo e ottantasette razze aliene in procinto di attaccare la terra...), quando giunse la terribile notizia: il malvagissimo Teschio Rosso, nemico per antonomasia del coraggioso gruppo (direi di più del coraggioso capo del coraggioso gruppo... NdAlex), era entrato in possesso di un diabolico macchinario con il quale avrebbe potuto controllare la mente dei propri avversari (vi siete mai chiesti chi cavolo fornisce ai supereroi questo genere di notizie? Che esista uno speciale servizio informazioni gratuitamente fornito dalla società dei telefoni? Boff!). Tenendo conto del fatto che solo per puro miracolo i Vendicatori non sono ancora stati spazzati via dagli incredibili poteri di Teschio Rosso, è facile comprendere con quanta poca gioia sia stata accolta la notizia. Così, mentre gli altri continuavano a occuparsi dei tre pazzi e delle ottantasette razze aliene, Capitan America, il Super Soldato creato durante la Seconda Guerra Mondiale dal governo americano (se fosse stato quello russo si sarebbe

L'opzione di "allenamento" in cui picchiarsi a piacere. Per allenamento, chiaramente.

Uno dei luogotenenti di Teschio Rosso alle prese con due Vendicatori.

Iron Man che sta per tirare un calcione e Cap così in mezzo all'azione che non si vede nemmeno.

chiamato Capitan Siberia, no?)(No, il Guardiano Rosso. NdAlex), armato con un scudo indistruttibile che lancia contro gli avversari, Visione, massima espressione della vita artificiale, capace di svolazzare in giro e lanciare raggi termici dove capita (in realtà quello vero può anche cambiare la struttura molecolare del proprio corpo, ma facciamo finta di niente...), Occhio di Falco, il miglior arciere sul mercato, equipaggiato con un numero impressionante di frecce diverse (anche questo particolare non viene considerato nel gioco!), e Iron Man, protetto da un'indistruttibile corazza di metallo super armata, prepararono armi e bagagli (per lo più le prime...), e partirono alla volta del crudele avversario.

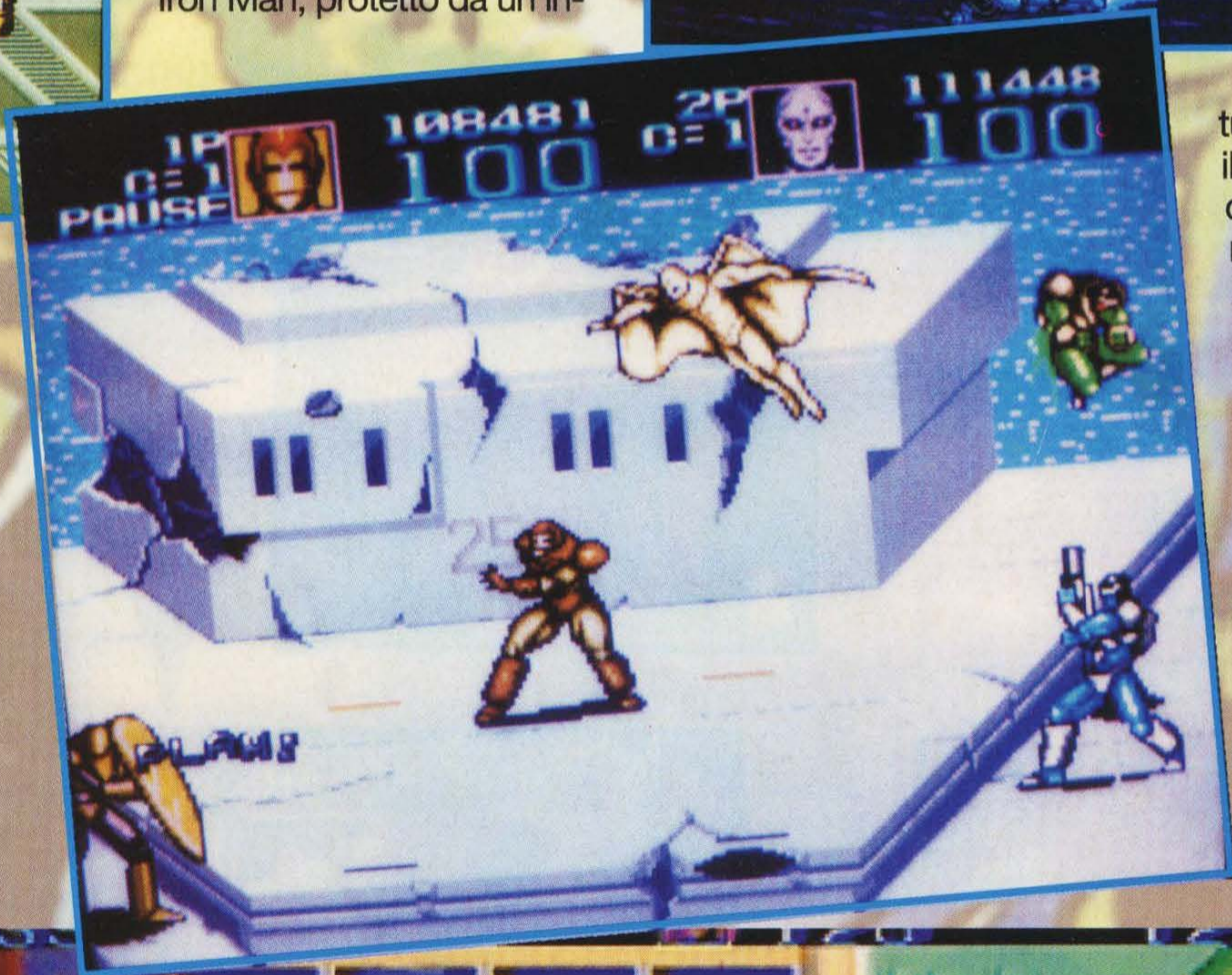
Ehi, bestione! Prenditela con qualcuno della tua stazza!

Wasp, venuta ad aiutare i nostri due

Ovviamente Teschio Rosso è tutt'altro che stupido (lo dimostra il fatto che è ancora vivo malgrado i tentativi dei Vendicatori!) e non ha nessuna intenzione di affrontare i propri nemici prima di aver acquisito il completo controllo del terribile artifatto, per cui farà di tutto per rendere meno facile il loro viaggio, schierando tutte le proprie armate lungo il percorso. A queste vanno poi aggiunti ben dodici super cattivoni - scelti direttamente tra i peggiori nemici del noto gruppo di supereroi - tra cui si trovano l'immenso Jaggernaut, Whirlwind e Living Laser. La missione si prospetta niente affatto rosea!

Visione e Occhio di Falco alle prese con un paio di hovercattivi...

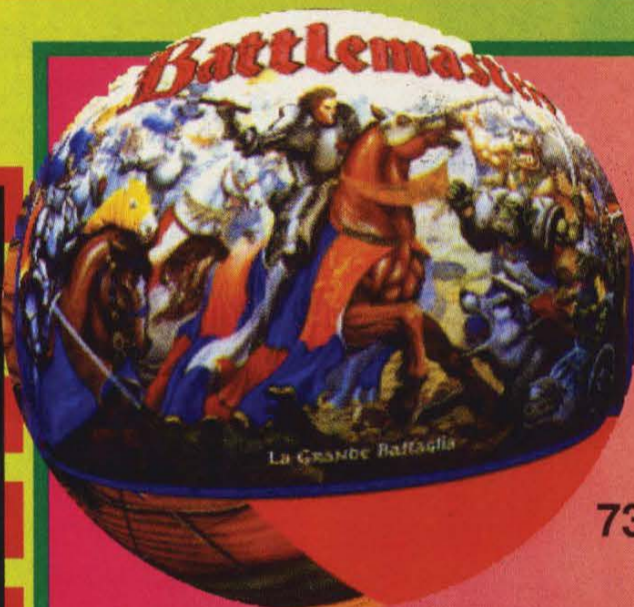
All'inizio della partita avete la possibilità di scegliere tra uno o due giocatori contro il resto del mondo, oppure di allenarvi un po' tra voi, tanto per migliorare le vostre capacità di combattimento (volete mettere il gusto di prendere a calci in bocca il vecchio Cap?)(beh, io mi accontento di voi redattori; certo che avendo la possibilità... NdAlex). Il gioco comprende cinque livelli, dalle deserte vie della città al cielo aperto, dalle profondità degli abissi alla fortezza sotterranea di Teschio Rosso. Ciascuno dei quattro eroi ha la possibilità di spiccare spettacolari balzi, menare cazzotti e calci o fare uso delle proprie armi a lunga gittata; in particolare, Cap si potrà far valere utilizzando il proprio scudo di Adamantio-Extra, il metallo più resistente che ci sia (per il supereroe che non deve chiedere... mai. NdAlex) e Occhio di Falco farà abbondante uso di frecce di

Visione svolazzante, Iron Man e contorno di rompiscatole.

MILANO, il negozio è in via San Prospero 1.

ROMA, il negozio è in via Degli Scipioni 109-111.

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

tel. 02 / 874580 - 874593

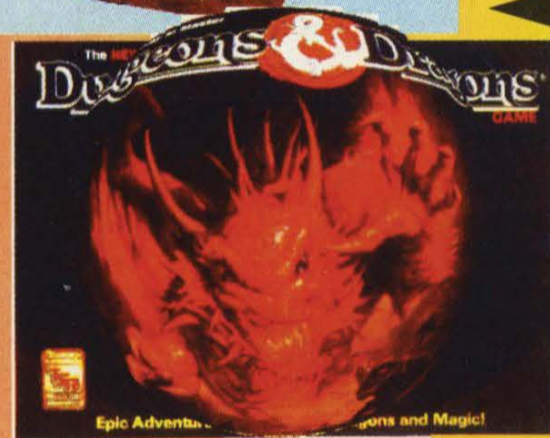
NINTENDO
GAMEBOY
SUPERNES
SEGA MEGA DRIVE
GAMEGEAR
ATARI LYNX
NEOGEO

73900

Fortissimo il tuo Natale con noi.

65900

49900

26500

i giochi da tavolo,
i giochi di ruolo
e le miniature,
le scacchiere elettroniche Kasparov,
i minigiochi e gli aquiloni acrobatici,
i librogame e i libri,
sempre tutte le novità !

79900

VINCENTE IL TUO 1993

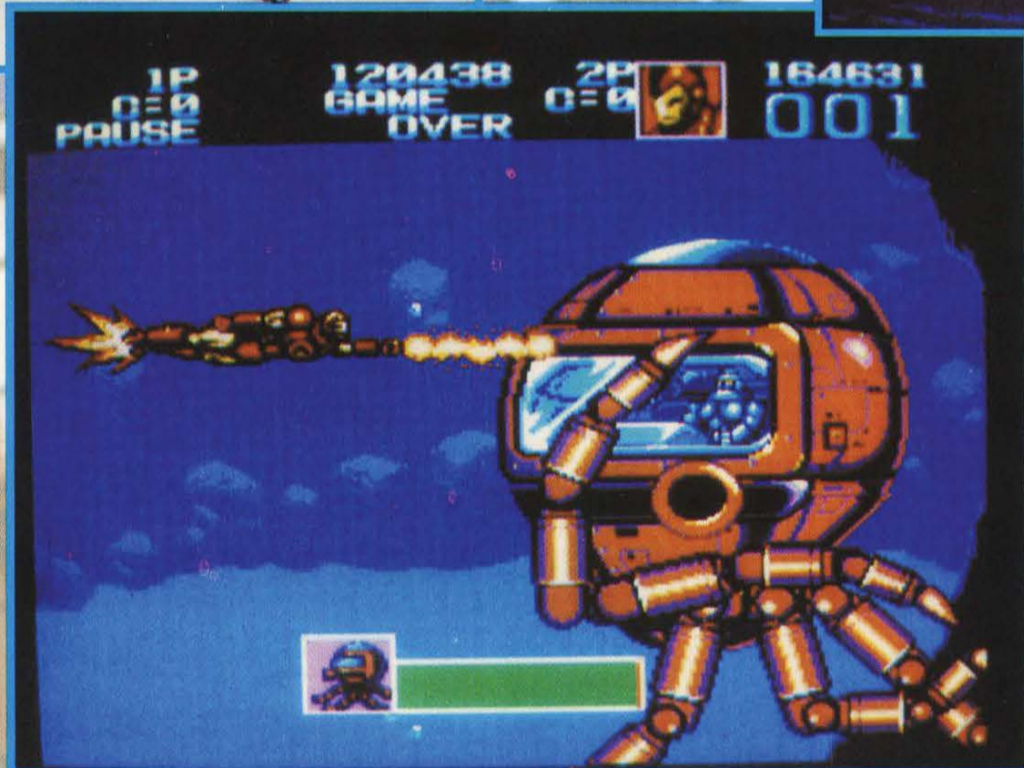
Altro zotico alleato del faccione rosso molto magro...

ogni genere e qualità, mentre Visione e Iron Man si dedicheranno al loro sport preferito, il lancio di letali raggi di energia. I Vendicatori potranno anche assumere posizioni difensive, chi riparandosi dietro il proprio scudo e chi deviando i colpi con l'arco (come cavolo farà secondo voi a deviare i raggi laser con un misero arco? Ariboff!).

Nel corso della partita riceverete anche vari aiuti, alcuni in forma di pillole energetiche di varie dimensioni (quelle più grandi vengono recapitate da Quicksilver in persona, anche se non si capisce bene come facciano i nostri eroi a inghiottire compresse grosse quanto lo scudo di Capitan America), altri come interventi diretti di alcuni super-amici, quali Wasp e Sub-Mariner. Al di sopra dello schermo di gioco, a fianco delle immagini dei personaggi attualmente utilizzati, viene mostrata l'energia vitale ancora disponibile, con un valore compreso tra 99 e 00 (quest'ultima ipotesi non è particolarmente auspicabile, dato che corrisponde con la cessazione delle attività vitali!!!). Fortuna tamente si hanno a disposizione da tre a sette crediti per giocatore (la quantità esatta deve essere scelta nello schermo delle opzioni), grazie ai quali è possibile continuare la partita con lo stesso personaggio o con un altro dei quattro. Inutile dire che non si possono usare contemporaneamente due supereroi uguali.

Ottimo lancio, Cap!

Sott'acqua a combattere con le piovre meccaniche.

Capitan America e i Vendicatori è tratto da un celebre coin op che ha spopolato nelle sale giochi di mezzo mondo, di cui riporta in maniera abbastanza precisa la grafica (sorvolando sul fatto che gli sprite sono in vacanza per metà del tempo e il numero di frame di movimento è abbastanza limitato) e la struttura dei livelli. Purtroppo questa conversione per Mega Drive non riesce a riprendere quello che costituiva forse la parte migliore del gioco da bar, ovvero l'estrema giocabilità. Il movimento dei Vendicatori non è fluido e lineare come dovrebbe essere e risulta inoltre frustrante il fatto che molto spesso ci si ritrova totalmente privi di difese in balia del nemico. Nonostante questo, il gioco risulta estremamente semplice, soprattutto con l'opzione a due giocatori e sette crediti per uno, e si rischia di finirlo al primo tentativo, il che non stupisce neanche tanto visto l'esiguo numero dei livelli da superare (cinque, per chi avesse la memoria corta).

Provatelo se siete dei veri appassionati di supereroi Marvel, ma non aspettatevi un capolavoro: se volete qualcosa di veramente bello, andate a cercarvi il coin op!

Andrea Fattori

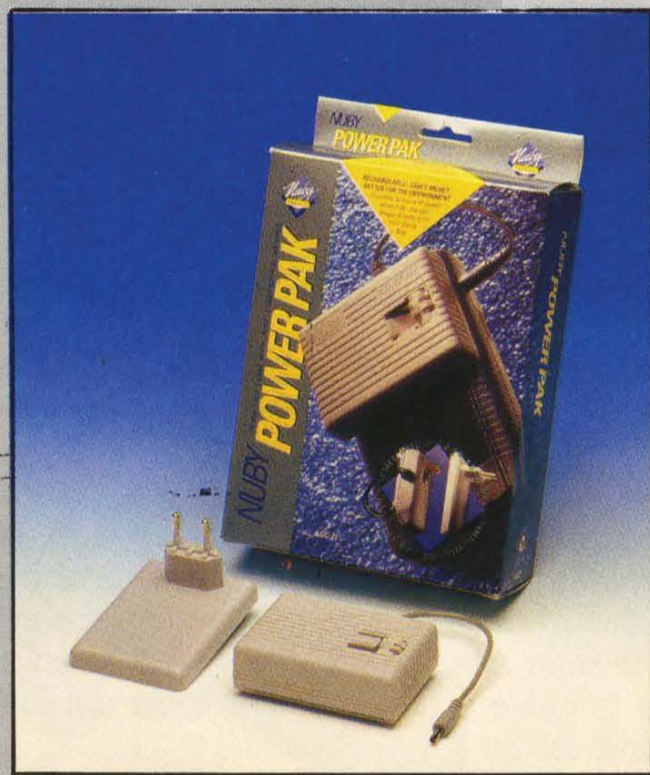
Livello shoot'em up..

Potrebbe capitarvi un aiuto insperato, come per esempio Namor, Principe di Atlantide...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + belli gli sprite principali - fondali scarni	85
SONORO + 20 musiche di sottofondo + più di cinquanta effetti sonori	90
GIOCABILITÀ - scarsa al punto da renderlo frustrante - pochi livelli, relativamente semplici	70
DATA EAST	81

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

NUBY

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

WWF SUPERSTARS 2

86

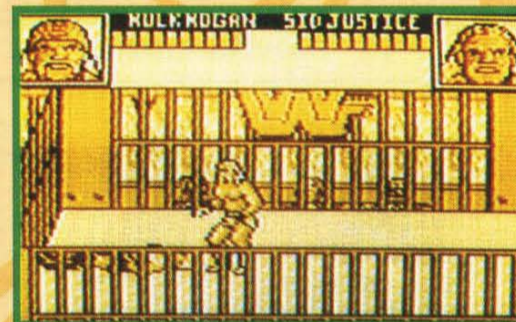
GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ooooooh yeah ! Dan Peterson torna ad imperversare sui nostri Gameboy con una nuova simulazione dello sport più teatrale del mondo.

Sul piccolo di casa Nintendo è arrivato il gioco che farà la gioia di tutti gli amanti del wrestling: WWF 2. In WWF potrete giocare con i vostri personaggi preferiti, Hulk Hogan (I am a real american...), Sid Justice, Kane The Undertaker, Jake "The Snake" Roberts (trust me...), The Mountie e Macho Man Randy

Baciami, stupido...

Savage. Ci sono grandi differenze rispetto al primo: innanzitutto il numero di mosse é salito spaventosamente, con almeno cinque o sei mosse di attacco (calci, cazzotti, testate, ecc. ecc.) e cinque di difesa (laccio, schiacciata, ecc. ecc.), senza contare l'uscita dal ring e il salto dalle corde; i partecipanti, come avete visto, sono decisamente più vari, e soprattutto potrete combattere nella steel cage, e cioé nel ring circondato dalla gabbia metallica, in cui per vincere potrete scegliere se uscire da tale gabbia o atterrare il vostro avversario. La grafica é molto fluida ed essenziale, e tutti i personaggi sono rappresentati molto caratteristicamente (se passa questo neologismo giuro che telefono alla Zingarelli per aggiornare il dizionario della lingua italiana), ed il sonoro é, come si dice, adeguato. Inoltre, se avete un amico fanatico come voi potrete giocare uno contro uno con sudatissime sfide e soprattutto con un sacco di "Hulk Hogan é più forte di Macho Man" e "Undertaker é più grosso di Sid Justice". Se vi piace il wrestling e an-

Voglio il mio avvocato!

Proprio come in TV, eh? Bleargh...

che se possedete già il primo fiondatevi a comprarlo prima che sia esaurito (più o meno come lo sei tu - ma dai, il wrestling è da mentecatti! NdMA)!

Andy

GAME BOY	
GRAFICA +Caratteristica +Fluida	89
SONORO + Quanto basta	70
GIOCABILITA' +Tonnellate di mosse +Quintali di adrenalina da far sgorgare	91
LJN	86

ROBOCOP 3

68

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Visto cosa succede ad avere tutta questa fretta e a far uscire il gioco prima del film? Si rischia un fiasco, ecco cosa. Beh, speriamo almeno che il lungometraggio risulti migliore dell'omonima conversione su console. E ora, per la serie: "Stavolta sono telegrafico e faccio contento Alex come una Pasqua", trasmettiamo ROBOCOP III!

La fortunata serie di fantafilm sul famoso robopoliziotto è ormai giunta al suo terzo episodio, anche se solo il primo, quello diretto dal mitico Paul Verhoeven è davvero imperdibile.

Facciamo fuori questo droide...

La OCEAN si è, come al solito, aggiudicata la conversione videoludica, ma il suo prodotto non si è rivelato un capolavoro come tutti speravamo. Lo schema è virtualmente ripreso dal vecchio gioco Robocop II, disponibile per i principali formati di computer, ma purtroppo l'azione risulta lenta e piuttosto noiosa.
Ci troviamo di fronte a un platform a scorrimento orizzontale, intervallato da stage a scorrimento in verticale, in cui la visuale ci mostra la nostra indomita Robocaffettiera che sorvola la città col suo fido Jetpack.
Il punto maggiormente dolente dell'insieme risulta essere l'animazione degli sprite davvero mal realizzata. La grafica degli sfondi, sebbene pecchi nei colori, si mostra invece abbastanza particolareggiata e in generale ben definita.
Le vite a vostra disposizione sono solo tre (più tre continue); però, prima di riuscire a spedirvi al cimitero delle auto, dovranno "succhiarvi" una discretamente copiosa barra di energia vitale.
La giocabilità è mediocre, data la lentezza del gioco e l'azione che talvolta diventa frustrante e quindi rende il tutto abbastanza difficile anche a livello EASY (figuriamoci a livello NORMAL o HARD).
Vi consiglio caldamente di cercare qualcosa di meglio in giro. Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Chi inizia bene è già a metà dell'opera...

Non fare così, dai...

Bella moto! Ti spiace se ti buco le gomme?

Bel fisico! Ti spiace se ti buco le gomme?

SUPER NINTENDO	
GRAFICA + accettabile quella dei fondali - pessime animazioni	71
SONORO + musiche nella media - scarsi effetti sonori	75
GIOCABILITA + discretamente lunga l'area di gioco... - ma noioso visitarla tutta	65
OCEAN	68

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

"L'altro giorno, mentre stavo andando al mercato per comprare alcuni carciofi, mi è improvvisamente caduto davanti un grosso televisore. Stavo giusto chiedendomi da dove potesse provenire, quando un feroce dinosauro in carica ha cercato di schiacciarmi. Per fortuna mi sono spostato in tempo, ma il povero televisore è rimasto distrutto..."
Per rispondere alla domanda che sta sicuramente prendendo forma nelle vostre capienti testoline, no, non mi sono fumato niente di strano (al contrario del solito... NdAlex). Il brano qui sopra è solo un

Finito Natale, finito capodanno, passata la befana (non la Roberta, quella vera!!!), ci si avvia ormai al carnevale. Nelle fredde giornate invernali, mentre cinque metri di neve e numerosi orsi affamati vi obbligano a restare in casa, cosa c'è di meglio di un bel gioco da tavolo per trascorrere un po' tempo in compagnia? (Io avrei un'ideuzza... NdAlex) Intanto si è appena concluso l'appuntamento annuale con il Salone del Giocattolo, ma per le solite questioni di tempo, non ci è possibile parlarvene su questo stesso numero; l'appuntamento è tra trenta giorni (sei sicuro di sapere per che mese stai scrivendo l'articolo? NdAlex), con una versione super fornita di Aggiungi un Posto al Tavolo. Non mancate!!!

BLA BLA BLA

esempio di quello che può venire fuori durante una partita a Bla Bla Bla, il nuovo e divertente gioco della Ricordi! (ci è stato impossibile inserire altri spezzoni di ciò che viene fuori, specialmente giocando con Andrea, per motivi morali... NdAlex)
Il funzionamento è molto semplice: ogni giocatore dispone la propria pedina sul tabellone e, dopo aver deciso chi deve iniziare, tira un dado a dodici facce e si sposta sul percorso del numero di caselle indicato. Su ciascuna di queste si possono trovare uno, due o tre simpatici cerchi dotati di coda e occhietti, che determinano la difficoltà della prova da affrontare. Il giocatore di turno deve quindi pescare una carta dal mazzo delle parole, su cui sono riportati sei vocaboli di vario genere, e selezionarne tanti quanti sono i cerchietti disegnati sulla casella in cui si trova. All'interno del percorso ci sono anche tre caselle speciali, caratterizzate dallo sfondo giallo; quando si capita su una di queste, è necessario scegliere ben quattro parole. Una volta che la difficile decisione è stata presa, il giocatore alla sua sinistra pesca dal mazzo degli argomenti e ne sceglie uno tra i due disponibili, leggendolo a voce alta. A questo punto il giocatore di turno ha una clessidra di tempo (più o meno un minuto) per inventare

Blablabla in tutto il suo splendore!

Ancora cibo? Sì, è una torta a forma di scatola di BlaBlaBla

Alex, Andrea e Christian che... beh, mangiano e bevono facendo facce strane davanti alla plancia di Blablabla. Ma che sta facendo Andrea?

Gente Comune che gioca a Blablabla. Insomma, voi che avreste scritto? Dopotutto, che c'è in questa foto?

Altra Gente Comune che gioca. Bello, eh?

una storia basata sull'argomento precedentemente enunciato e contenente tutti i vocaboli da lui scelti, il che può anche non essere un impresa facile. Una volta che il racconto è giunto al termine, solitamente tra le risate degli astanti a causa della difficoltà di inserire determinate parole all'interno di uno specifico discorso, gli altri partecipanti devono dire quali sono, secondo loro, i vocaboli inseriti a forza.

Ogni volta che il giocatore di turno riesce a completare il proprio racconto in tempo utile, rispettando le indicazioni fornite dalla carta degli argomenti e inserendo tutte le parole scelte, ottiene 50 punti per parola utilizzata, mentre gli altri partecipanti prendono 25 punti per vocabolo indovinato. Riuscire a costruire una frase sensata quando si capita su una delle caselle speciali, ovviamente usando tutte e quattro le parole scelte, frutta ben 250 punti. Quando un giocatore arriva a 150, ottiene un gettone del proprio colore, che deve porre su una delle caselle speciali sparse per il percorso, passandoci sopra. Vince, ovviamente, il primo che riesce a occuparle tutte e tre con i propri gettoni. Questi ultimi possono essere anche usati, dai più crudeli, per far perdere il turno a uno degli avversari, ma una tattica di questo genere è solitamente sconveniente, anche perché i vostri amici potrebbero decidere di riempirvi di botte!!!

Bla Bla Bla, ideato da una ditta belga e prodotto in Italia dalla Ricordi, può rappresentare un'ottima alternativa ai soliti Pictionary e Trivial Pursuit, soprattutto quando si può contare su un numero abbastanza elevato di giocatori. Il piano di gioco è veramente simpatico, pieno di disegni alquanto particolari, così come la scelta di utilizzare dei dadi a dodici facce al posto di quelli soliti da sei. Un buon gioco, facile e immediato, particolarmente adatto per gente dotata di fervida fantasia (Come? Sì, lo so che ho affidato la recensione ad Andrea, ma uno si deve arrangiare con quello che ha... NdAlex).

Andrea Fattori

Visto e considerato che il nostro iper-magnanimo capo redattore ha deciso di lasciare più spazio alle nuove rubriche dedicate ai giochi da tavolo e a quelli di ruolo, Christian e io abbiamo preso in considerazione l'idea di utilizzarne una parte per rispondere ai vostri dubbi e alle vostre curiosità, nonché per informarvi di tutte le iniziative pubbliche e dei nuovi club (tradotto: faremo una rubrica dedicata alla posta). La data esatta in cui questa iniziativa avrà inizio non ve la sappiamo ancora dire, ma intanto voi cominciate pure a scrivere. L'indirizzo è: Giochi da Tavolo, c/o Xenia Edizioni, Casella Postale 853, 20101 Milano.

Nel frattempo segnaliamo che a fine Febbraio si terrà, presso il locale Ore Felici di Milano (tel. 4048386), un torneo di Risiko.

Di nuovo la torta di Blablabla da una nuova, eccitante inquadratura e... Ok, lo ammetto, sono a corto di foto.

ROGUE

Bentornati. L'altra volta abbiamo visto che cosa è, per la precisione, un gioco di ruolo. In questo numero sapremo quali sono i GdR in Italiano più famosi nel nostro paese. Non solo, daremo anche un'occhiata a due dei più recenti prodotti in questo campo: un supplemento, e un nuovo gioco.

I PRINCIPATI DI GLANTRI

Finalmente è disponibile "I Principati di Glantri", il terzo ATLANTE in italiano per Dungeons & Dragons.
Se vi è piaciute la relativa pace del Gran Ducato di Karameikos e le assolate distese di Ylaruam, adorerete questa confederazione di dieci principati magici più un abbondante nugolo di baronie e territori, che costituiscono la più agguerrita e potente magocrazia che le Terre Conosciute abbiano mai ospitato.
In 96 pagine corredate da ottime illustrazioni troverete tutte le informazioni che avete sempre desiderato conoscere

sulla ricerca di Incantesimi e la creazione di oggetti magici, sulla travagliata storia di questa potente nazione (uno dei più piccoli eserciti, ma forse il più agguerrito a Ovest di Alphatia), assieme a, chiaramente, abbondanti notizie riguardanti la sua geografia (la grande mappa esagonata è tutta da gustare, giratela e avrete a disposizione la cartina della Città di Glantri), e tanto altro ancora.
Sedici capitoli tutti altamente esaustivi (nella versione inglese si faceva riferimento alle regole presenti nel Master Set; non essendo invece prevista la realizzazione tali Set in italiano, quelle regole e le relative annotazioni sono state inserite in questa espansione) che spaziano dal sistema politico ed economico di questa federazione, alle varie Gilde e Confraternite (un vero e proprio mare tempestoso, non le sottovalutate), dalla possibile vita notturna in questa eccitante magocrazia alla Grande Scuola di Magia, l'unica se non volete andare fino in Alphatia (dovunque sia), per arrivare fino alle Sette Arti Segrete e alla Misteriosa Radiosità.

Se siete un Master, questo ATLANTE fa per voi; avrete lo spunto per almeno una avventura per ogni personaggio descritto nella sezione delle personalità principali (ce ne sono una sessantina), più un intero capitolo con quattordici tracce di avventure, collegate da un racconto, per portare i vostri personaggi dai livelli base fino ai più alti e, infine, è descritto anche il terribile Esame Finale alla Scuola di Magia.
Se siete dei giocatori, vivere questo modulo geografico sarà esaltante o mortale, a seconda del tipo di personaggio che siete soliti gestire: infatti, essendo Glantri una magocrazia, non si può godere dei privilegi tipici del rango di nobile se non si hanno poteri magici; Maghi ed Elfi troveranno a Glantri una strada preparata per la loro conquista delle vette più alte del potere, ma se siete un Chierico, sarà meglio che vi teniate lontani da questa terra dedita allo strano culto di Rad, il cui fanatismo ne ha generato la relativa Inquisizione, con il compito di perseguire tutti gli adoratori dei falsi dei (leggi tutti i Chierici). La situazione si fa ancora più cupa nel caso in cui siate un Nano o un Halfling, allora la vostra naturale resistenza alla magia vi renderà davvero preziosi, nel senso che gli alchimisti della capitale arriverebbero a pagare il vostro peso in oro per potervi mettere le mani addosso, sezionarvi e infilarvi in una serie di provette e pozioni assortite. Infine grandi possibilità sono riservate ai Guerrieri, sempre utili e apprezzati, e ai Ladri: infatti, il furto di Libri degli Incantesimi, a Glantri, è diventato una vera e propria arte.

STORMBRINGER

Seguendo il filone che ci ha già donato giochi del calibro di Girsa, il Richiamo di Cthulhu e Cyberpunk, la Stratelibri ha sfornato la versione italiana di un altro GdR tratto da una saga letteraria. Questa volta l'autore è Michael Moorcock, e il nome del gioco non è quello del protagonista della saga, ma dal nome della sua spada, un arma demoniaca, capace di suggere le anime della sue vittime, e donarne l'energia vitale al suo possessore: STORMBRINGER (Tempestosa).
Stormbringer è un gioco di Ruolo Fantasy, ma decisamente diverso dal fantasy (spesso ameno e idilliaco, a paragone) di altri giochi più conosciuti.
Il mondo dove è ambientato il

'N'ROLE

(I Regni Giovani) squassate dall'eterna lotta tra le forze della Legge e quelle del Caos. No non è la solita vecchia storia, semmai, è la storia originale; infatti,dobbiamo a M. Moorcock l'idea di questi due schieramenti ancestrali in lotta tra di loro. Questo concetto di base, di cui tutta la saga di Elric è intrisa, è stato in seguito ripreso da molti altri scrittori fantasy e da molti autori di GdR. Le particola-

rità del gioco, però, non finiscono qui. Prodotto dalla Chaosium, e quindi fratello maggiore de Il Richiamo di Cthulhu, ha un sistema di gioco abbastanza simile, anche se con una risoluzione dei combattimenti più realistica. Vi è un gran numero di classi per i Personaggi, ognuna corredata da una illustrazione (utile per dipingerne il vestiario o l'armamento), che spaziano dal Guerriero all'Assassino, dal Prete al Cacciatore o al Mendicante. Anche se i personaggi appartengono tutti al ceppo Umano

Oltre all'enorme quantità disponibile di giochi in lingua originale, alcune case hanno negli ultimi anni importato nel nostro paese un discreto numero di titoli, rendendoci la vita un po' meno grigia. Qui di seguito avete un breve elenco dei giochi più famosi, corredato dalla lista di relative espansioni e moduli di avventura.
Per eventuali dettagli, e per la recensione delle novità per ciascun gioco, ci rivediamo sulle pagine dei prossimi numeri di CM

DAS PRODUCTION:

DYLAN DOG: dopo moltissimi albi di fumetti ecco finalmente la versione GdR per vivere le vicende di uno dei personaggi più famosi e amati in questo momento. Il sistema, altamente accessibile, è di eccezionale qualità, e la possibilità di far vivere ai giocatori ogni avventura che il Grande ha già sperimentato sulla propria pelle è troppo allettante perché un Master degno di questo nome se la lasci scappare.
Espansioni.
Moduli di avventura: Alta Società, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le Linee, Labirinti di Paura.
Inoltre sono disponibili lo Schermo dell'Arbitro, con tutte le tabelle necessarie per giocare, e un'espansione per vivere il Mondo di Martin Mystere.

VAMPIRI: vivono tra noi, occupano posizioni di alta importanza nella nostra società, sono letali, e sono i protagonisti di questo gioco. Nel senso che se vi siete stancati di fare il Mago, l'Elfo o il Guerriero, questo gioco fa per voi.

EDITRICE GIOCHI:

DUNGEONS & DRAGONS: per chi non dovesse ancora conoscerlo (quanti siete?) stiamo parlando di uno dei capostipite della famiglia GdR fantasy, probabilmente il più famoso in assoluto. Il numero delle espansioni attualmente in commercio (e non solo in lingua originale) è impressionante. Nonostante un corpo di regole abbastanza sorpassato (o comunque con alcune lacune), le atmosfere che si possono vivere sono impagabili; tuttora uno dei miei preferiti.
Espansioni.
Moduli d'avventura: un numero troppo grande per poter essere annoverato, comunque tali e tante da permettervi di potare i pg (personaggi giocanti) dai livelli base a quelli più alti.
Tra i supplementi i primi tre Atlanti, ottime espansioni a livello geo-politico.

STRATELIBRI:

IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI (GiRSA): un must per gli amanti delle opere del Professor Tolkien, un sistema di regole altamente realistico, letteralmente un mare di moduli e supplementi (il numero di quelli in Italiano continua ad aumentare), un vero successo.
Espansioni
Moduli d'avventura: I Cancelli di Mordor, Assassini a Dol Amroth, Wose della Foresta Oscura e Avventure a Bosco Atro.
Oltre allo Schermo del Master, tra i moduli geografici: Lorien e Goblin Gate.

CYBERPUNK 2020: direttamente dalle pagine di Gibson, per gli amanti del genere fantascienza-sì-ma-mica-poi-tanto, regole semplici, dinamica veloce, risultati ottimi. Il materiale proposto vi catapulterà in megalopoli ipercorrotte dominate dal potere delle Megacorporazioni.
Espansioni
Hardware, modulo informativo, lo Schermo del Master: Database.
Moduli d'Avventura: Gravità Zero.

IL RICHIAMO DI CTHULHU: avvincente, per coloro che desiderano confrontarsi contro gli orrori soprannaturali partoriti dalla fertilissima immaginazione di H.P. Lovecraft. Non dimenticherete mai più le solitarie campagne del New England, le selvagge foreste equatoriali o le vecchie case della sonnacchiosa Arkham.
Espansioni
Lo Schermo del Custode, Il Manuale dell'Investigatore, Cthulhu Companion.
Moduli d'Avventura: Le Ombre di Yog-Sothtoth, Sulle Orme di Tsathogghua, Terrore dalle Stelle, Sei Minuti a Mezzanotte e Frammenti di Paura.

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore) L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT L. 278.000

SUPERFAMICOM SCART (con alimentatore) L. 375.000

SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER II L. 498.000

SONIC 2 DISPONIBILE

SUPERNES SCART (con alimentatore e joypad) L. 288.000

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II + ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO L. 598.000

DISPONIBILI !!! STREET OF RAGE SUPERMAN TURTLES

NEO GEO L. 588.000 COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

GAME GEAR L. 238.000

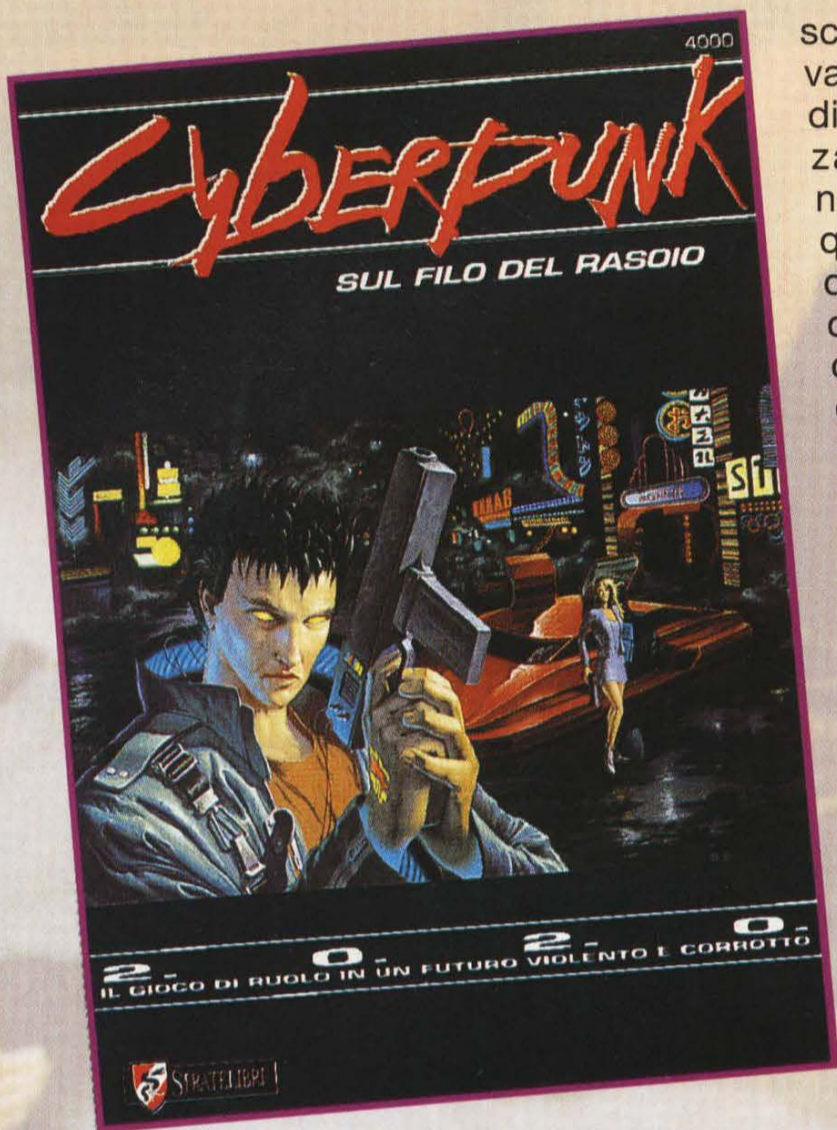
GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

ROGUE'N'ROLE

(niente elfi, nani o altro in Stormbringer) è possibile scegliere il popolo di appartenenza, a seconda del quale, il personaggio avrà variazioni nei suoi punteggi, in base al background fornito dalla descrizione relativa alla nazione di appartenenza. Il personaggio è quantificato da una serie di caratteristiche principali, che influenzano le relative abilità, tra le quali particolare importanza deve essere attribuita a quella designata MANA: questa rappresenta infatti l'energia "spirituale", in base alla quale il vostro pg. saprà resistere e padroneggiare armi e oggetti demoniaci; in concomitanza con un alto punteggio di Intelligenza, il Mana vi potrebbe servire inoltre per spalancare le porte dell'evocazione. Questo è un aspetto molto ben dettagliato (Stormbringer, dopotutto, era un Demone, uno dei più cattivi, per giunta): l'evocatore può scegliere, se ne ha la possibilità, ossia se conosce i vari rituali, di evocare Spiriti Elementali (Aria, Acqua, Terra e Fuoco), Signori degli Animali, o Demoni; se inoltre ne ha la capacità, l'evocatore può dotare il proprio demone dei poteri che preferisce, eventualmente incastonarlo in un'arma o in un'armatura, o affidargli vari compiti.

Seconda Edizione
cod 2003
Il gioco di ruolo del
Signore degli Anelli
L'unico gioco di ruolo ambientato nel mondo di J.R.R. Tolkien
Basato su LO HOBBIT® e sul SIGNORE DEGLI ANELLI®.
Ottimo sia per i giocatori alle prime armi che per coloro che già conoscono i giochi di ruolo.
STRATELIBRI

Completa il primo volume del gioco un intero capitolo dedicato ai tesori "particolari" che potranno essere guadagnati dagli avventurieri girovagando per i Regni Giovani. I due volumi successivi, di prossima uscita, parleranno delle creature e delle bestie da incubo che popolano i vari anfratti, giungle e montagne del mondo di Stormbringer, dei vari esseri, succubi del volere della Legge o di quello del Caos, come combattono e come crearle. Ancora saranno ritratti, nei minimi dettagli, i principali personaggi della saga di Elric, con i loro incantesimi, i loro possedimenti e la loro storia; infine, cinque avventure: La Torre di Yrkath Florn, La Cerca di Karyzoon, La Torre dei Giochi, Il Cristallo di Daerdaerdath e L'Occhio del Teocrate, tutte progettate con l'intento di introdurre Master e Giocatori in uno dei più affascinanti scenari del Fantasy.

Christian Antonini

CONTROL YO

Ragazzi, questa volta devo proprio tirarvi le orecchie. Mi avete spedito pochi trucchi! Ma dico? Dov'è andata a finire la vostra vena truffaldina? Vedete di impegnarvi meglio, altrimenti vi frusto tutti! In ogni caso, se ve lo foste scordato, l'indirizzo è sempre lo stesso: Control Your Console - Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano. E non dite che nessuno ve l'aveva detto.

Dave (detto "Il Ghianda") (Dall'abitudine dei suini di cibarsi prevalentemente con queste. NdAlex)

MEGADRIVE BUSTERS

TAZ MANIA

Ed ecco a voi alcuni consigli per questa ottima cartuccia per MD:

Quadro 1 - parte 1: salite sul terzo geyser, ma non arrivate fino in cima, una volta giunti a metà svolazzate verso destra. Così facendo atterrerete su una piattaforma con una una vita, una borraccia e il peperoncino.

Quadro 1 - parte 2: subito all'inizio vi imbatterete in un mostro di pietra. Saltateci sopra ed usatelo come punto di appoggio per le piattaforme soprastanti. All'estremità sinistra dello schermo c'è una vita, mentre a destra troverete, in alto, potrete scorgere un bel continue. Per poterlo cuccare utilizzate il mostro di pietra come prima. Dopo aver passato i ponti (fate attenzione alle bombe) andando a destra troverete un'altro mostro di pietra. Utilizzatelo come al solito per collezionare le borracce, la vita extra e il continue.

Schermo del ghiaccio: prima del cartello che indica la fine dello schermo troverete un pezzo di ghiaccio che sprofonda. Fermatevici sopra senza timore, troverete due pesci, un continue ed una bella vita extra.

Altri consigli: quando siete sul carrello nella miniera, se schiacciate a destra accelererete, a sinistra rallenterete. Accelerate nei salti e, una volta superati, rallentate tranquillamente per superare gli ostacoli. Quando trovate un continue (che, molto spesso, si trova vicino a una vita) prendetelo e fatevi uccidere: ripetete questo procedimento più volte per avere molti continue.

Si ringrazia per i vari consigli il caro Taz-Mauro di Torino.

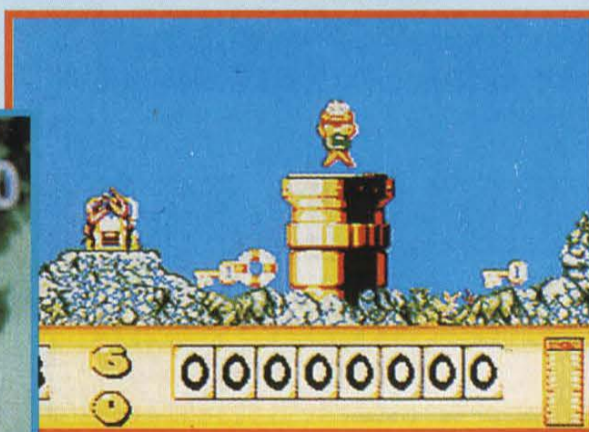
JAMES POND

Vi piacerebbe essere catapultati all'undicesimo quadro senza fare la fatica di arrivarci? Se avete risposto di sì è il caso che prestiate attenzione a quanto segue: nel primo quadro liberate tutti i cari e vecchi pinguini, quindi svolazzate sulla piattaforma che sta sulla vostra capoccia e premete con decisione il pad verso il basso. Se tutto è stato eseguito correttamente dovreste svolazzare al sopracitato livello. Un grazie di cuore al mitico Giancarlo di Vigevano, che tra le altre cose è pure mio fratello...

DEVIL CRASH

Ecco la password che vi consentirà di arrivare immediatamente all'ultimo schermo, il tutto grazie ai nostri amici svizzeri Fabio e Giorgio:

password: V4AOFU3GI2.

Dopo aver inserito il codice sopra elencato iniziate la partita: non appena la pallina toccherà un nemico sarete trasportati nell'ultimo livello. A questo punto avrete a disposizione ben 12 palline per annientare il cattivone finale!

STREETS OF RAGE

Se vi servono dei continue addizionali non dovete fare altro che premere start sul secondo pad quando il vostro personaggio è sul punto di svolazzare sull'altro mondo... Sempre Tornabruni Marcello da Cernusco S/N...

SHINING IN THE DARKNESS & ERRATA CORRIGE

Continua l'aiuto via mappa

3° livello

per questo RPG. Purtroppo nell'ultimo numero questo buster è finito tra quelli del NES... Ce ne scusiamo. Per la legenda fate sempre riferimento a quella già pubblicata assieme alle mappe del primo e secondo livello. Grazie, Alex.

4° livello

PC ENGINE BUSTERS

DEVIL CRASH

Se volete pupparvi la sequenza finale provate un po' a digitare DAVIDWHITE e guardate un po' che succede... Ringraziamo vivamente Edoardo di La Spezia.

PC KID 2

Se avete difficoltà a completare questa mitica cartuccia per il sempre mitico PC Engine non dovete far altro che andare nel menu delle opzioni e premere il secondo bottone e il tasto Run. Immaginatevi un po' cosa succede...

JAKIE CHAN

Nello schermo principale premete su due volte, giù due volte, destra, sinistra, destra, sinistra e i bottoni 1 e 2. Se il tutto è stato eseguito correttamente dovreste udire un suono. Bene, ora premete select e run e potrete, tramite un menu, scegliere il livello da cui partire. Tutti i trucchi per PC Engine ci sono stati forniti da Edoardo di La Spezia. Grazie con tutto il cuore...

GAME GEAR BUSTERS

CHUCK ROCK

Marcello da Reggio Calabria ci ha inviato le password di questo magnifico titolo:

livello	password
2	7GO9M
3	NN6E3
4 & 5	84AKC

Ti ringraziamo tutti vivamente...

MASTER SYSTEM BUSTER

DOUBLE DRAGON

Provate un po' a svolazzare calciando all'indietro all'inizio della partita, otterrete le tanto agognate vite infinite! Tutto merito di Adolfo Giacalone di Firenze...

BUBBLE BOBBLE

Se inserite 3V35NLLE come password dovreste essere in grado di poter scegliere un qualsiasi livello di gioco, escluso l'ultimo. Tutti noi amiamo alla follia l'anonimo lettore che ci ha spedito questo bel trucchetto (soprattutto il Pauluccio! NdD) (Paoluccio, eh... Ho già saputo vendicarmi, caro il mio Ghianda... NdP).

SUPER FAMICOM BUSTERS

FINAL FIGHT GUY

Nello schermo di presentazione tenete premuto il tasto left (l) più il pulsante start (contemporaneamente, mi raccomando), usciranno tante belle opzioni tra cui: sound test, livello di difficoltà (gli oramai usuali easy, medium, hard) e sarà possibile selezionare fino a un massimo di nove vite. Un grazie sincero al 16 bit Defender...

SUPER EDF

Pausate il tutto e premete in sequenza i seguenti tasti: A, B, X, Y, L, R, ALTO, BASSO, S, D. Se siete così abili da riuscirci vi pupperete una bellissima invulnerabilità. Grazie di cuore all'anonimo che ci ha puppato questo bel trucchetto...

CONTRA SPIRITS

Se vi interessano 30 belle vite premete in sequenza giù due volte, destra due volte e start. Sempre quel bel bambino di mio fratello...

STREET FIGHTER 2

Anche se questo trucchetto mi sembra un po' banaluccio, lo pubblico per tutti quelli che non ci sono ancora arrivati: per iniziare dai boss è sufficiente giocare in doppio e non usare il pad numero 2. Grazie a Marcello Tornabruni di Cernusco sul Naviglio.

NES BUSTERS

ZELDA II

Se siete giunti all'ultimo castello, e cioè nell'inferno, e non riuscite a freddare l'ultimo mostro sarete sicuramente grati a Nicola Neri, che ha trovato un modo abbastanza semplice per abbatterlo senza problemi: dovete andare a sinistra, all'inizio dello schermo, sparare da inchinati senza mai fermarvi. Seguendo questa tattica il gioco è bello che finito.

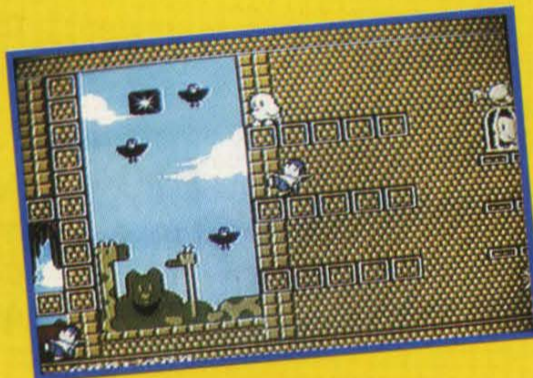
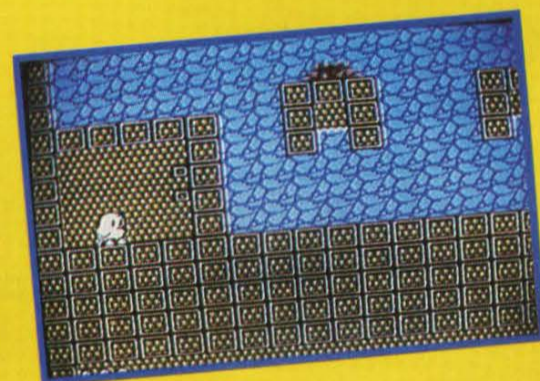
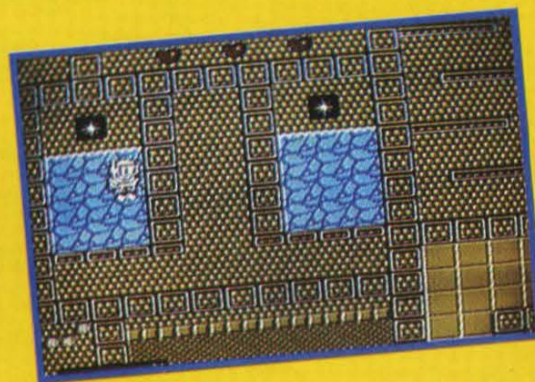
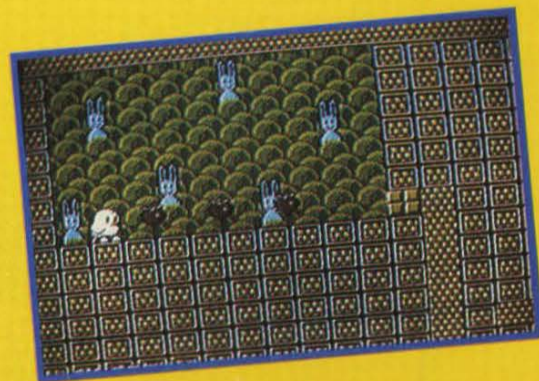
TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE E NON AVETE M LONTANAMENTE CHE QUALCUNO POTESSE SAPERLO MA NO VERAMENTE TOSTI QUINDI VE LO D

THE NEW ZEA

Ocean

Türen öffnen nach innen, nich auf den stufen stehen bleiben. Alle haltestelen sind nach bedarf, zum aussteigen bitte rechtzeitig den klingelknopf drücken. O qualcosa del genere. Eilà! Eccoci giunti al consueto "angolo dei grattacapi" per il sottoscritto, che è sempre costretto a documentare fotograficamente un gioco per la gioia dei lettori più pigri per volere di quel puzzone di Alex, al quale invio un calorosissimo "buon viaggio di lavoro" (è a Las Vegas per il Consumer Electronic Show) e un ancora più calorosissmo "restaci". Come? Perché faccio lo stesso questa rubrica anche se non c'è Al a chiederla? E poi, chi ci pensa ai poveri lettori? E soprattutto, chi ci penserà alla mia testa una volta che Mr. Rospetto si sarà accorto della flashante doppia completamente bianca che si troverà alle pagg. 98-99 se non finisco il mio lavoro? Come dice Shin, e costantemente a sproposito, "ai posteri l'ardua sentenza". Comunque, eccovi una veloce guida stile Postal Market dei passaggi segreti da scovare in questo divertentissimo gioco per NES della Ocean. Per ogni passaggio trovate partenza e arrivo, più comodo di così! Ricordate che per trovarli dovrete sparare a raffica finché non salteranno fuori "come per magia". Buon divertimento...

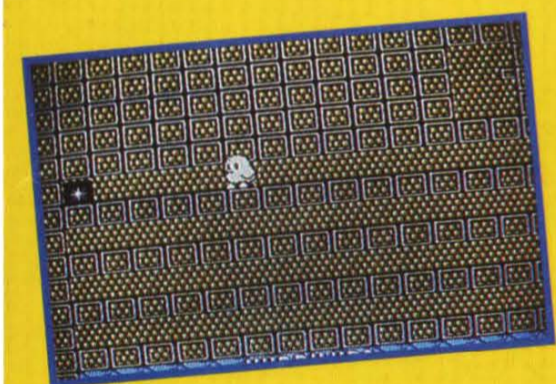
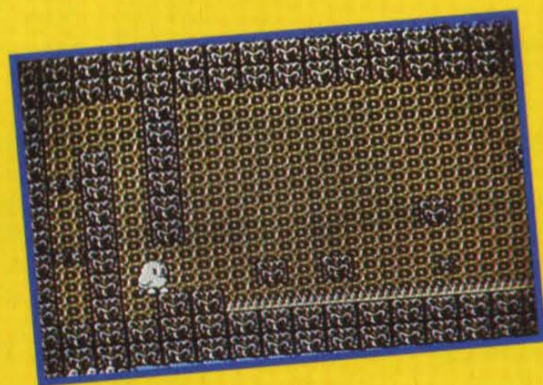
MA

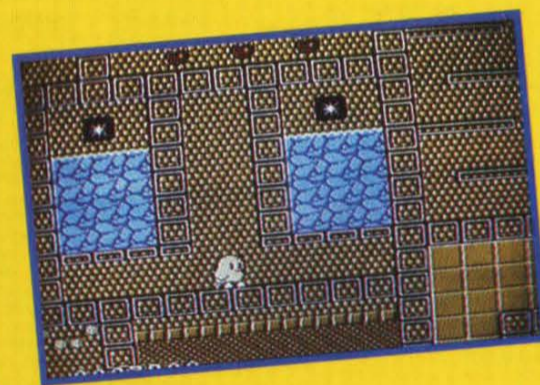
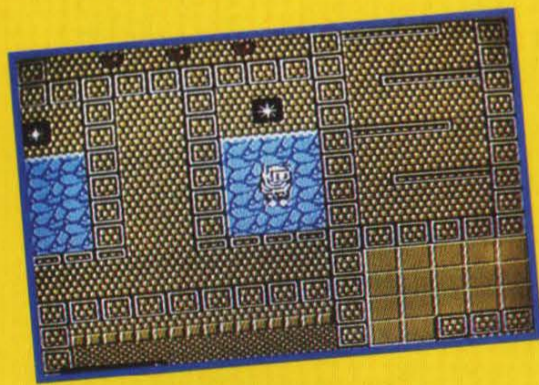
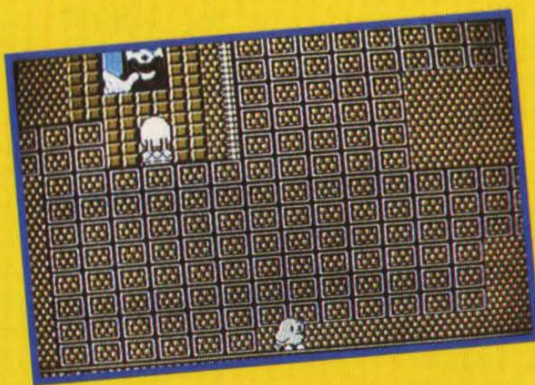
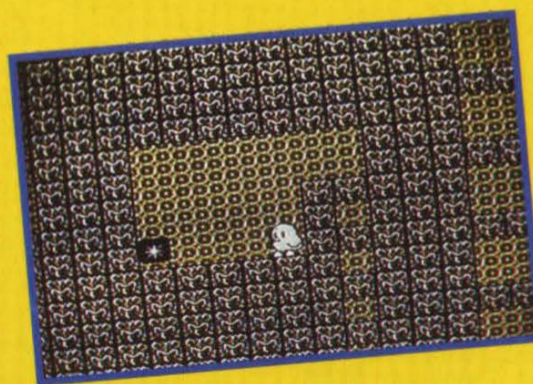
NOTA: per trovare il passaggio segreto nello schermo 2.1, dovete arivare alla fine del quadro con un mezzo volante. Giunti in vista della gabbia, al posto di toccarla fate il giro da sopra (c'è uno stretto passaggio). Andate più a destra e salite, ovviamente senza il veicolo.

Partenza: 1.1

Arrivo: 1.4

Partenza: Quadro segreto 1

Arrivo: 1.2

UR CONSOLE

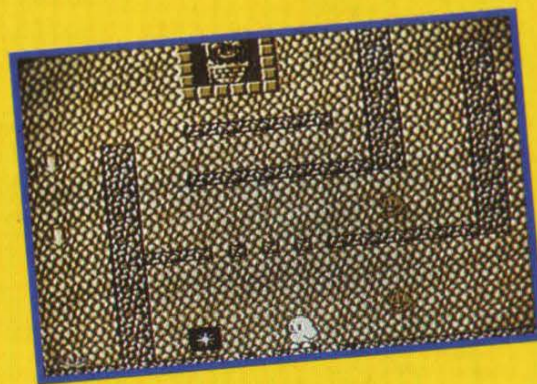
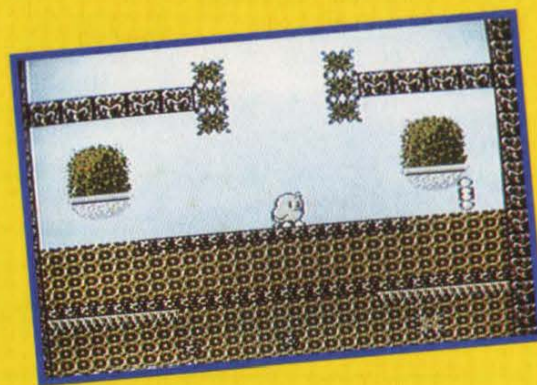
AI OSATO CHIEDERE E MAGARI NON SOSPETTAVATE NEMMENO
I DI CONSOLEMANIA SI' CHE LO SAPPIAMO PERCHE' SIAMO
CIAMO SUI PASSAGGI SEGRETI DI...

ALAND STORY

per NES

Partenza: 1.4

Arrivo: 2.4

Partenza: 1.2

Arrivo:
Quadro segreto 1

Partenza:
Quadro segreto 1

Arrivo: 1.2

Partenza: 2.1

Arrivo:
Quadro segreto 2

Partenza:
Quadro segreto 2

Arrivo: 2.3

MORGANA

di Bardini Annalisa

Via Dalmazia, 424 - PISTOIA - Tel. 0573/903277

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA DI CONSOLES E GAMES NAZIONALI ED ESTERI

Megadrive Scart L. 249.000
Megadrive Scart + Sonic L. 259.000
Megadrive Pal L. 269.000
Megadrive Pal + Sonic L. 279.000
Acquatic Games L. 89.000
Ambition of Caesar L. 109.000
Alisia Dragon L. 89.000
Arrow Flash L. 49.000
Alien Storm L. 69.000
After Burner III Tel
Alien III L. 99.000
Atomic Robokid L. 49.000
Bad o Man L. 59.000
Batman L. 89.000
Bare Knukle L. 59.000
Beast Warrior L. 59.000
Cadasch L. 66.000
Centurion L. 89.000
Chiki Chiki Boy L. 79.000
Columns L. 42.000
Crue Ball L. 99.000
Crying L. 99.000
Crack Down L. 39.000
Dranon Fury (NTSC) L. 109.000
Dream Team USA L. 119.000
D. Robinson Basketball L. 69.000
Dahna L. 59.000
Desert Strike L. 99.000
Dark Castle L. 89.000
Donal Duck L. 56.000
Eguzaru L. 89.000
Evil Girl L. 42.000
Farey tale adventure L. 69.000
Fantasy Joldier L. 59.000
Fatal Rewind L. 79.000
Fastest 1 L. 59.000
F22 Interceptor L. 99.000
F1 Super License L. 119.000
G. Loc L. 95.000
Gods L. 129.000
Gynoug L. 39.000
Ghost'n Ghouls L. 69.000
Golden Axe II L. 79.000
Green Dog L. 89.000
Hell Fire L. 89.000
Holyfield Boxe L. 99.000
Ice Hockey L. 89.000
Jewel Master L. 59.000
James Pond II L. 69.000
Kid Chamaleon L. 99.000
Lotus Turbo Challenge L. 99.000
Master of Moster L. 69.000
Majin Saga L.
Mickey Mouse I L. 55.000
Mickey Mouse II L. 55.000
Monster Yoko L. 69.000
Ninja Gaiden L. 109.000
Olimpic Gold L. 79.000
PGA Tour Golf L. 99.000
Power Athlete (NTSC) L. 129.000
Puyo Puyo L.
Power Monger L.
Rent a Hero L. 59.000
Road Blasters L. 59.000
Rolo Tothe Rescue L. 89.000
Risky Woods L. 105.000
Road Rusch L. 89.000
Road Rusch II Tel
Robo Cod L. 89.000
Run Part L. 99.000
Rings of Power L. 89.000
Side Pocket L.
Slime World L. 89.000
Sonic the Hedgehog L. 59.000
Sonic II L. 85.000
Strider II Tel

Space Battler Gomola L. 59.000
Splatter Hause II L. 79.000
Steel Empire L. 79.000
Storm Load L. 59.000
Street of Rage II Tel
Super Fantasy Zone L. 89.000
Super League L. 69.000
Super Monaco GP L. 59.000
Super Monaco GP II L. 89.000
Super Shinobi L. 59.000
Super Shinobi II L.
Super Real Basketball L. 59.000
Sword of Sodan L. 38.000
Task Force Harrier L. 49.000
Toe Jam & Earl L. 79.000
Tazmania L. 99.000
Thunder Force II L. 59.000
Thunder Foce IV L. 99.000
Thunder Fox L. 49.000
Thunder Pro Wrestling L. 69.000
Turbo out Run L. 59.000
Turtles in Time Tel
Twinkle Tal L. 99.000
Twisted Flipper L. 89.000
Toki L. 69.000
Wadoua Forest L. 59.000
Wani Wani World L. 49.000
Whiprush L. 42.000
Wonder Boy III L. 42.000
Wonder Boy IV (NTSC) L. 59.000
World Cup Soccer L. 59.000
World of Illusion (I love Mic. e Don.) **L. 99.000**
Xenon II (NTSC) L. 119.000
Mega CD Rom L. 498.000
After Burner III L. 129.000
Aisle Lord L. 89.000
Alesta L. 110.000
Black Hole Assault L. 99.000
Death Bringer L. 99.000
Detonator Organ L. 99.000
Electric Ninja Aleste L. 110.000
Earnest Evans L. 69.000
Final Fight L.
Funky Horror Band L. 59.000
Heavy Nova L. 79.000
Prince of Persia L. 110.000
Sol Feace L. 110.000
Rise of the Dragon L. 110.000
Road Blaster FX L. 119.000
Tenka Fubu L. 69.000
Thunder Storm L. 120.000
Thunder Foce IV Tel
Wonder Dog L. 120.000
Super Famicom Scart L. 360.000
Super Famicom Pal L. 390.000
Super Nes Scart L. 298.000
Super Nes Pal L. 339.000
Super Nintendo Italy S.M.W. L. 379.000
Super Fam/Nes + Gioco Tel
Super Scope VI L. 139.000
Adventure of Sandiel L. 89.000
Akutorasia L. 390.000
Arcana L. 119.000
Area 88 L. 79.000
Ashita No Joe/The Boxer L. 119.000

Axelay L. 119.000
B. Lamibeer Basketball L. 99.000
Barbarossa L. 139.000
Battle Grand Prix L. 79.000
Brass Numbers/Boss L. 119.000
Blazeon L. 119.000
Cacoma Knight L. 109.000
Castelvania L. 79.000
CMO Malaimura L. 89.000
Contra Spirit L. 109.000
Cosmo Game the Video L. 109.000
Chessmaster L. 129.000
Desert Strike L. 139.000
Dina Wars L. 109.000
Fatal Fury L. 139.000
F1 Grand Prix L. 129.000
Flying Warriors S. Upgrade Tel
Final Fight L. 129.000
First of North Star V L. 124.000
Gundam F-91 L. 99.000
Gundam SD V L. 310.000
Gun Force L. 114.000
Gundam X L. 129.000
Hokuto No Ken V L. 139.000
Home Alone L. 129.000
Human Grand Prix L. 129.000
Hook L. 129.000
Kabio Boy L. 129.000
King of Monsters L. 124.000
Koehon Gaiden L. 119.000
Lemmings L. 85.000
Magical Guy L. 89.000
Magic Sword L. 89.000
Mario Paint L. 109.000
Metal Jack L. 119.000
Mistical Quest (Mickey Mouse) L. 119.000
Musya L. 89.000
NCAA Basketball L. 129.000
Neketsu Koha L. 129.000
Out of this World L. 119.000
Parodius L. 119.000
Paperboy II L. 129.000
PGA Tour Golf L. 119.000
Pilot Wings L. 115.000
Power Athlete L. 119.000
Prince of Persia L. 109.000
Pit Fighter L. 119.000
Race Drivin L. 119.000
Rushing Beat L. 99.000
RPM Rancing L. 69.000
Rockeeter L. 59.000
Robocop III L. 129.000
Royal Conquest L. 119.000
Sky Mission L. 99.000
Sonic Blastman L. 114.000
Spnaky's Quest L. 119.000
STG L. 89.000
Song Master Tel
Street Fighter II L. 149.000
Strike Gunner L. 119.000
Super Pro Baseball L. 99.000
Super Battle Tank L. 119.000
Super Bowling L. 99.000
Super Contra III L. 119.000
Super Cup Soccer L. 79.000

Super F1 Hero L. 129.000
Super Formation Soccer L. 79.000
Super Volley Ball L. 129.000
Super Ghonls'n Ghosts L. 99.000
Super Full Metal L. 129.000
Supar Mario Kart L. 119.000
Super Mario World L. 99.000
Super off Road L. 99.000
Super Pang L. 99.000
Super R Type L. 89.000
Super Valis L. 99.000
Stealth L. 139.000
Syberion L. 99.000
Swin L. 129.000
Top Racer L. 79.000
Top Gear L. 119.000
Turtles in Time IB L. 109.000
Ushio e Tora L. 119.000
Waialae Club L. 139.000
World Champion L. 79.000
WWF Wrestlemania L. 79.000
Zelda III L. 129.000
Neo Geo L. 498.000
Nam L. 92.000
Magician Lord L. 170.000
Riding Hero L. 170.000
Ninja Combat L. 170.000
Super Spy L. 170.000
Cyber Lip L. 92.000
Puzzled L. 92.000
League Bowling L. 92.000
Golf Ton Player L. 170.000
Baseball Star Professional L. 170.000
Sengoku L. 199.000
Ghosts Pilot L. 199.000
King of the Monsters L. 199.000
Blue's Journey L. 170.000
Ipha Mission II L. 199.000
Burning Fight L. 199.000
Legend of Succes of Joe Tel
Crossed Sword L. 240.000
Super Baseball in the Year 2020 Tel
Art of Fighting Tel
Wordl Heroes Tel
Eight Man L. 240.000
Robo Amy L. 199.000
Thrash Rally L. 240.000
Fatal Fury L. 240.000
Soccer Brawl L. 240.000
Football Frenzy L. 240.000
Mutation Nation L. 240.000
Last Besort L. 240.000
Andro Dunos L. 240.000
King of the Monster II L. 310.000
Sengoku II Tel
Baseball Prof. II L. 240.000
Ninja Commando L. 240.000
Nintendo Tel
Battletoads Tel
La Sirenetta Tel
Turtle III Tel
Hoo K Tel
Street Fighter 2010 Tel
Megaman 3 Tel
Megaman 4 Te
e tanti altri ....

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI

ATTENZIONE: *È disponibile la* **"MORGANA CARD"** *che vi darà la possibilità di acquistare a prezzi eccezionali. Telefona per saperne di più*

Vasto assortimento GAME per GAME BOY LINX GAME GEAR e MASTER SYSTEM

CONSOLIAMOCI

Volete pubblicare un annuncio? Beh allora Consoliamoci è la rubrica che fa per voi... Ah, mi raccomando, GUAI a chi osa spedire le 10.000! Capito? Per ora ho rispedito, quando era possibile (indirizzo e numero di telefono chiari e leggibili), i soldi a tutti, ma se qualcuno non li dovesse ricevere non si rattristi, io ce l'ho messa tutta, sappia comunque che i suddetti non riempiranno le mie tasche, ma saranno devolute in beneficienza. Spero così di riparare al mio, se così si può chiamare, errore (si potrebbe chiamare in maniere molto peggiori, ma la decenza ce lo vieta... NdAlex). Alla prossima...

Dave.

Vendo **Game Gear**, alimentatore + i seguenti giochi: Shinobi, Castle of Illusion, GG Aleste, Head Buster, Columns. Il tutto a L. 585.000. Telefonare allo 06/6377463 e chiedere di Armando.

Vendo **Sega Master System** in buone condizioni + sei giochi: Sonic, Great Golf, Golden Axe, California Games, Shinobi, World Soccer e due giochi già in memoria (Labirynth, Hang On). La console è completa di due control pad, un joystick con turbo fire e tutti i cavi necessari. Il tutto a L. 400.000, oppure lo scambio con un Mega Drive + due giochi o sei cartucce per il Game Gear. Telefonare dalle 14:30 in poi allo 02/4699515 e chiedere di Costanzo.

Scambio per **Mega Drive** tre cartucce (Altered Beast, Moonwalker, Streets of Rage) per Castle of Illusion, Fantasia, Batman o Superman. Chiedere di Enzo allo 080/682529 dalle ore 15:00 alle ore 17:00.

Vendo **Sega Master System II** con pistola, un pad e i seguenti titoli: Captain Silver, Rescue Mission, Altered Beast, Wonder Boy III, Heroes of The Lance e garanzia ancora valida. Il tutto a L. 200.000. Per informazioni telefonare (ore pasti) allo 02/468479 e chiedere di Matteo.

Vendo **Game Boy** completo di: cuffie stereo, cavo video, connettore per gioco simultaneo e due giochi (Tetris, Double Dragon II), il tutto a L. 180.000. Potrei anche scambiarlo con C64 + joystick, duplicatore e alcuni giochi. Telefonare allo 011/3857556 e chiedere di Diego.

Vendo **Nes**, due mesi di vita, + pistola zapper, due pad e ben sei giochi (Super Mario Bros, Kick Off, Super Mario Bros III, Track and Field, Duck Hunt e Trajan) il tutto in ottime condizioni a L. 200.000. Telefonare allo 051/564386 (dopo le ore 14:00) e chiedere di Alessandro Manari.

Vendo **Nintendo** con otto cartucce a metà (scusa, ma allora sono quattro! NdAlex). Telefonare allo 011/4373548 e chiedere di Riccardo.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive**: Alex Kidd, Golden Axe, Shadow Dancer, Ghostbusters, Mercs, Fantasia, Truxton, Altered Beast, Sonic, Super Real Basketball a L. 35.000 l'uno. Telefonare allo 0364/310820 e chiedere di Franco.

Vendo **Super Famicom** e le seguenti cartucce: Magic Sword (USA), Robocop III, Super Mario World, il prezzo varia dalle settanta alle novantamila lire. Sono anche disposto a scambiare alcune cartucce. Telefonare allo 0572/489987 e chiedere di Marinello.

Vendo **Sega Master System** con sei giochi (Moonwalker, The Ninja, Shinobi, Running Battle, Ninja Gaiden, Wolder Soccer), il tutto a L.220.000. Chiedere di Davide allo 0381/75739 dalle ore 20:30 alle ore 21:30.

Vendo **Sega Mega Drive** giapponese (modificato Pal) + due giochi, il tutto a L.600.000. Chiedere di Michele allo 02/2046331.

Vendo **Sega Game Gear,** due mesi di vita + Sonic, Ninja Gaiden a L. 300.000. Chiedere di Pierpaolo allo 0185/45529.

Vendo **NES** con due Pad e un gioco a L.140.000. Vendo anche i seguenti titoli a L.50.000 l'uno: Ski or Die, The Battle of Olimpus, Life Force, Goal, Tetris, Doctor Mario, Wrestlemania. Telefonare allo 0331/623087 e chiedere di Fabrizio.

Vendo le seguenti cartucce per **Mega Drive**: Streets of Rage, Sword of Vermillion, Spiderman, Last Battle, Altered Beast (in blocco) a

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) - FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.

NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Titolo	Prezzo
AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 69.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

Titolo	Prezzo
BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

ALLA NEWEL I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

CONSOLIAMOCI

L. 150.000, oppure scambio il tutto con Sega Game Gear. Scrivere a: Buonazia Gianluca - via P. Gori 16 - 57023 Cecina LI -.

Vendo **PC Engine Duo**, in perfette condizioni, con quattro giochi a scelta dai quattordici in mio possesso. Il tutto a L. 600.000. Telefonare allo 02/4984425 e chiedere di Roberto, oppure allo 02/89122876 e chiedere di Anna. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo i seguenti giochi per **Game Boy**: Double Dragon 2, Super Mario Land, Kung Fu Master, Bart Simpson, Bad'n'Rad, Blades of Steel, Shadow Warrior, Probotector, Spider Man. Il tutto a L.330.000 o 40.000 l'una. Potrei anche scambiare tutti i giochi e console con Game Gear più cinque giochi. Telefonate allo 071/891985 (ore pasti) e chiedete di Marco.

Vendo **Mega Drive** giapponese più tre giochi a L. 300.000. Vendo anche Linx + Ninja Gaiden a L. 200.000. Telefonate allo 041/5260244 e chiedete di Nicola.

Vendo **Amiga 1.3** con due MB Ram, due drive, modulatore TV, presa scart e moltissimi giochi e programmi. Il tutto a L. 660.000. Telefonate allo 06/9304884 e chiedete di Francesco.

Vendo **Nintendo Nes** con i seguenti titoli: The New Zealand Story, Punch Out, Turtles, Rush'n'Attack, Faxanadu, Trojan, Stealth, Kung Fu. Chiedere di Manuel allo 0363/913600 (dopo le ore 14:00).

Vendo **Game Gear** + tre giochi e alimentatore a l. 250.000 (trattabili). Sono anche disposto a cambiarlo con Mega Drive + giochi. Chiedere di Maurizio allo 06/5087492.

Vendo **Game Boy** con tutti gli accessori e ben nove cartucce. Tutto questo a L. 400.000. Telefonare allo 0766/898474.

Vendo **Super Famicom** + alcune cartucce, tra le quali: Final Fantasy IV, Street Fighter II, Wrestlemania. Telefonare allo 0423/23996 e chiedere di Gianandrea.

Vendo i seguenti titoli per **Mega Drive:** Dark Castle, After Burner II, The Immortal, Double Dragon. Tutto a L. 200.000 (trattabili). Chiedere di Alessandro allo 0422/779861.

Vendo **Nes** + le seguenti cartucce: Alpha Mission, SMB III, Megaman II, Duck Tales, Gradius, Rubo Warrior. Tutto a L. 450.000. Chiedere di Nicola allo 0982/46081.

Vendo per **Nes** Power Glove a sole L. 75.000. Vendo inoltre alcune cartucce a L. 35.000/40.000 l'una. Chiedere di Alberto allo 081/8941978.

Vendo varie console come: **MD, GB, GG, MS, NES** ecc. con tantissimi giochi e accessori. Tutti a prezzi sbalorditivi. Per informazioni o eventuali acquisti telefonare allo 02/6079050 (ore pasti),

Vendo le seguenti cartucce per Nintendo: Duck Tales, XXX, YYY (cercate di scrivere in modo più comprensibile! NdD). Tutto a L. 150.000 o 50.000 l'una. Telefonare allo 015/511032.

Vendo **Game Boy** con dieci giochi. Tutto a L. 400.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce per Game Gear: Out Run, Sonic, Shinobi, Ninja Gaiden. Telefonate allo 0771/658455 (ore pasti).

Vendo **Nes** con pistola zapper e sette giochi, tutto a L. 480.000. Vendo inoltre console Nasa con tre giochi a L.180.000. Telefonare allo 031/751455 e chiedere di Giuseppe o Lella.

Vendo **Nes** + due joystick + Soccer a L. 90.000. Vendo anche due cartucce per Game Boy, 30.000 l'una o 50.000 due. Vendo inoltre SMS con Labirynth e Hang On, due giochi inclusi e in più la pistola Light Phaser e Rescue mission. Tutto a L. 200.000. Chiedere di Matteo allo 02/70105333.

Vendo quattro cartucce per **Sega Master System**, in ottime condizioni, a sole L. 200.000 o 55.000 l'una. Chiedete di Mirko allo 0571/45890.

Vendo **Mega Drive** con i seguenti giochi: Sonic, Ghouls'n'Ghosts, Streets of Rage, Super Volleyball, Revenge of Shinobi, Sword of Vermilion; 50.000 l'uno. Chiedere di Paolo allo 0546/22079.

Vendo **Sega Mega Drive** con sette giochi a L. 400.000. Per sapere i titoli dei giochi telefonare allo 0432/235611 e chiedere di Giovanni.

Vendo **Game Boy** con cavi, cuffie stereo e guscio salva Game Boy, Tetris, Double Dragon II, Malibu Beach-Volley. Tutto a sole L. 180.000. Chiedete di Alessio allo 085/694262.

Vendo **Nes** con due pad e le seguenti cartucce: Turtles, Wrestle Mania, Punch Out, Spike Volleyball, Fester's Guest, Super Mario Bros II. Il tutto a L. 400.000. Chiedete di Rodrigo allo 02/426773.

BOVAS' HARD CAFE!

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

ANCHE LE CALZE DEGLI UOMINI, A VOLTE SI ROMPONO!

Avete mai fatto caso alla tragedia che si consuma ogni volta che a una ragazza si sfilaccia il collant? E a quali sceneggiate possono scaturire da una piccola smagliatura? Beh, noi Bovas (che tra le tante cose siamo degli incorreggibili maschilisti)(e nessuno riesce a capirne il perché, visto che dei suddetti maschi avete poco o niente... NdAlex) vogliamo denunciare un fatto molto grave di cui ben pochi parlano. Loro pensavano che fossero indistruttibili, economiche, facilmente rimpiazzabili e/o ricucibili. E invece no, la realtà è ben diversa: pure le calze di noi (vedi sopra NdAlex) maschi si rompono! E non crediate che sia una cosa da poco conto! Come si può girare per la casa con un bel paio di pantofole ostentando il ditone che fuoriesce da una smagliatura? A questi e ad altri interrogativi troverete risposta leggendo il BHC di questo mese. Buon ferragosto a tutti!

Noi Bovas

QUANDO TORNI A CASA ALLE SEI...

IMISSICITAPMIS ICIMA MC... Ehm, scusate, ma capirete che dopo aver passato un giorno e una notte davanti al MD il cervello possa andare in Tilt... Simpaticissimi amici di CM, sono Davide e ho 16 anni, vi ho scritto che siete i numeri uno, sia per quanto riguarda la rivista, sia per la vostra simpatia. Potrei elogiarvi ancora per tutte le qualità di CM, ma lo troverei inutile, visto che le ho lette per dodici mesi. Volevo dirvi di ignorare Lord SNK, o come si fa chiamare ("il profeta del ventesimo secolo"), in quanto è inutile complicarsi la vita più di quanto lo è (lo è cosa, scusa? NdProf).
Per rendervene conto leggete ciò che segue:
Ero appena tornato da squola (tranquilli, è solo un esperimento per vedere come reggerà il By-Pass della vecchia Teotochi Albrizzi) (e io ti do - 12! E adesso voglio proprio vedere come farai a recuperarlo... NdProf)(prendendo sette nove, per esempio... NdAlex), dopo aver sostenuto una giornata TRAUMATICA: latino, matematica, inglese, storia e filosofia (schioppa, schioppa... NdP) e mi accingevo ad accendere il MD, quando una voce esclamò: "Sempre attaccato a quel coso, poi voglio vedere i risultati a scuola!" Era la mia cara mamma (ma non mi dire! Pensavo fosse il tuo gatto... NdP). Sconsolato, pranzai velocemente e poi feci una Non-stop di compiti fino alle sette di sera. Udii l'eco del pendolo e subito mi fiondai in cucina e powerizzai il MD (vuol dire che ho acceso il MD) e iniziai a giocare a Truxton (non ti preoccupare Paolone, piace molto anche a me). Ero arrivato con una partita sola a un record che superava il milione; l'aria era carica di elettricità e nella cucina aleggiava un odore proveniente dal mio "povero" Megadrive che implorava pietà, mentre io con fronte perlata, salivazione azzerata e occhi modello Frog (attento! Sono tipici sintomi dell'Epilessia! Ma non leggi il Corriere della Sera? Limita subito il tempo che stai attaccato allo schermo! NdP) destreggiavo la navicella con quell'ammasso di poltiglia nera maleodorante che in precedenza era stato un "fido" pad. All'improvviso irruppe dalla porta della cucina mia madre, mentre continuavo a giocare (nemmeno la terza guerra mondiale avrebbe potuto distogliere la mia attenzione). Quando disse "Devo attaccare alla presa di corrente il frullatore" non ebbi nemmeno l'opportunità di proferire parola, che lei con gesto felino staccò il trasformatore del MD...
Credo che questo possa bastare per capire come è "dura" la vita e che quindi non bisogna rovinarsela con quell'esaltato di Lord SNK. Spero di non avervi annoiato e spero che pubblichiate la mia lettera (non se ne parla neanche! NdP).

Davide Pasotti

Carissimo Davide, che vuoi che ti dica... I genitori sono un po' croce e delizia di tutti i giocatori. Come si potrebbe vivere senza il mitico "Va a studiare, non stare sempre lì attaccato!", oppure senza l'immancabile "A furia di giocare diventerai scemo", e compagnia bella? Beh, non mi sembra il caso di dilungarmi molto: i tuoi problemi, se così proprio li vogliamo chiamare, sono comuni a tutti. Anche a noi che coi videogiochi ci lavoriamo...
Per quanto riguarda invece l'altra tua lettera, puoi benissimo collegare il MD al televisore col cavo del C64: è esattamente lo stesso. Se si vede un po' sabbiato, devi sintonizzare meglio il televisore con l'apposito comando.

EVVIVA IL VECTREX

Meravigliosa redazione di CM, mi chiamo Stefania, ho 21 anni

e possiedo un Lynx e un Game Gear. Volevo chiedervi un consiglio: a volte sono indecisa, quando devo comprare un gioco per il GG, se prenderlo per questa console oppure per Master System, usando poi l'apposito adattatore. Ho questo dubbio, perché non conoscendo la differenza tra le due macchine, non so quale delle due abbia il software migliore. Che differenza c'è, per lo stesso gioco, tra la cartuccia per GG e quella per Master System? Vi ringrazio fin d'ora per la risposta (e chi ti assicura che ti rispondiamo!? NdBovas).
Un'ultima cosa: io possiedo una vecchia console, che però uso ancora in quanto mi diverte ancora molto, ma non riesco più a trovare software (e ti credo... NdP). E' la mitica VECTREX... Come posso fare? Nonostante la grafica, che non è certo quella di un Megadrive, la trovo una pietra miliare (ed è ancora giocabilissima) della storia delle console. Aiutatemi, per favore!

Grazie, Stefania.

Ah, cara, dolce Stefania... Il mio cuore di marpione non poteva certamente restare insensibile a un così accorato appello, e ho dunque deciso in maniera del tutto insindacabile di risponderti. Partiamo dall'inizio: secondo me ti conviene prendere la cartuccia per Game Gear, dato che è stata appositamente studiata per quella macchina (di poco superiore al Master System, come capacità tecniche) ed è pure di dimensioni appropriate. Per il resto, beh, sigh, hai colpito uno dei miei punti deboli: la nostalgia. Ricordo ancora il Natale del 1983, quando i miei mi regalarono un fiammante Vectrex, all'epoca una grande console che aveva l'unico difetto di costare una cifra. Se potessi ti presterei le mie cartucce, peccato però che non ho la più pallida idea di dove la maggior parte di esse possa essere finita. In ogni caso, anch'io conservo gelosamente il mio Vectrex e ogni tanto lo tiro fuori dalla montagna di polvere che lo ricopre per farci due partite (Web Warp, Clean Sweep e Scramble! erano i miei giochi preferiti, spero che tu li abbia giocati, perché meritano). Purtroppo, però, non so proprio dove tu possa procurarti del software per quella macchina, dato che la produzione è cessata da più di otto anni...

NON BASTAVA CHE CI CRITICASSERO, ADESSO CI PIGLIANO PURE IN GIRO!

Carissima redazione di CM, innanzitutto complimenti per il fantastico schifo, scusate, mi sono sbagliato, per il grande fantastico giornale, beh, giornale per questo pezzo di carta igienica... Io ho letto la vostra rivista per la prima volta a Maggio e trovai il nr 8 in edicola, mi sorprese subito la stupidaggine di questa che tutti (me compreso) chiamano rivista. Le foto orrende, le recensioni fanno CA... Scusate, un lapsus di bontà mi sta attanagliando, aiuto, cosa? Ho scritto solo che fa schifo! NO! E' impossibile che abbia scritto io quella menzogna ma ormai è fatta. Lasciamo stare quell'tremendo episodio (uffa, lo fanno tutti apposta per finire nell'angolo della prof! Non ne possiamo più NdBovas) (Massì, lasciate che facciano gli spiritosi, tanto poi io li boccio... NdProf) e torniamo a noi, anzi, a voi. L'unica cosa positiva di questo obbrobrio è la rubrica chiamata "Consoliamoci": è fantastica solo perché c'è gente come l'Anonimo napoletano che ha detto una cosa giustissima, che adesso non ridico perché sprecherei solo inchiostro, visto che nessuno può dimenticare parole così cariche di sentimento e di cose giustissime! Ora, messo in archivio il FANTASTICO napoletano, passiamo a un altro GRANDE personaggio: Lord SNK. Anche io come lui possiedo un super incredibile Neo Geo... (E via di questo passo, per un altro pacco di righe che non ho voglia di ricopiare, tanto lo spirito è quello... NdP). E voi di CM, fatela diventare una rivista solo di Neo Geo, e avrete di certo più consensi! Un salutone a Piermarco e a Lord SNK.

Terrifik Neo Geo

AAAAAGH! Questa lettera è agghiacciante! Ma dico, come potete partorire obbrobri simili? Lo sai che la Prof ha sghignazzato sadica per mezzora prima di capire che la tua lettera era solo uno stupido scherzo? Va beh, va beh, per stavolta passi, ma anche l'ironia ha un limite, prima di diventare pecoreccia...

GLI INFANTILONI ALLA RISCOSSA

Indefinibile redazione di Console Mania, siamo quelli di "adesso basta!", apparsi sul numero sette in questa rubrica e ritorniamo più incavolati che mai!
Questa volta ce l'abbiamo proprio con tutti: iniziamo con quei fanatici di Bovas, passiamo a quel piripacchio di Matteo Cava che vi ha scritto sul numero dodici, proseguiamo con tutti quei lecconi che hanno il Mega Drive e che continuano a elogiarvi (senza evidenziare i vostri difetti) e concludiamo con il misterioso Lord SNK o, detto da tutti noi, scarpantibus!
Cominciamo con i Bovas, che abbiamo avuto il dispiacere di conoscere al SIM Hi-Fi tenutosi in settembre a Milano (diciamo pure dispiacere nostro, NdBovas).
A dire il vero nello stand di Console Mania abbiamo parlato solo con un componente della suddetta coppia, crediamo sia stato Paolo Besser, ma questo ci è bastato per confermare le nostre precedenti (e negative) impressioni su di voi. Caro Paolo, ma chi ti credi di essere (forse Napoleone? NdD)? Noi volevamo instaurare un dialogo con te per farti capire le nostre ragioni e ascoltare le tue, e invece, non sapendo che pesci pigliare (come d'altronde hai fatto nella risposta alla nostra precedente lettera), hai tentennato e hai cambiato discorso chiedendoci un parere sull'angolo dei Bovas su Zzap! (A dire il vero non è che ho cambiato discorso: non vi ho nemmeno presi in considerazione... Tanto è vero che appena Luca mi ha chiesto di andare a cantare qualcosa al karaoke con lui, vi ho subito piantati lì. NdP).
Ma cosa vuoi che ce ne freghi? Il commento lo censuriamo, ma l'importante è che ci hai detto che avevi pubblicato i nostri nomi e cognomi al posto dei soprannomi per ripicca, beh, sappi che ci hai fatto un grosso favore, perché molti ragazzi ci hanno contattato per manifestare il loro consenso alle nostre idee. L'unica persona che ci ha dato torto (insultandoci) è stato quello scombinato di Imola, pesce lesso di primo grado e anche un po' ridicolo che, probabilmente, non avrà letto attentamente la nostra prima lettera (ammesso che sappia leggere), nella quale non avevamo insultato nessuno.
Passando poi ai possessori del pozzo nero delle console (bel paragone anafestico davvero... NdD), conosciuto con il nome di Mega Drive, un consiglio: come disse Gallarini a USA Today (non è colpa sua, lo sappiamo!), compratevi Flicky, è davvero divertente e spettacolare.
Purtroppo noi non abbiamo la fortuna di possedere il MD, quindi ci perdiamo un titolo di tale qualità e dobbiamo cercare di tirare avanti con Street Fighter II, c'est la vie (poverini... Quanto vi invidio... A volte anch'io vorrei essere, per qualche istante, infantile come voi... NdD)(Ci sei appena riuscito NdAlex).
Per quanto riguarda quell'avvinazzato di Lord SNK, deve sapere che bere troppo fa male alla salute, e a volte può portare a considerazioni inconsulse (neologismo dato dalla fusione di insulse e inconsulte NdAlex)(Fatal Fury è meglio di Street Fighter II, ah, ah, ah, bel film!), quindi si dia una regolata con l'alcool se vuole campare a lungo.
Iniziamo con le nuove critiche:
1) Thunder Force IV, globale 98%: scandaloso! (E' vero! Su ConsoleMania non ci sono le percentuali dopo i voti! NdAlex) Accidenti, ma non avevate annunciato sul numero 7 (avevamo fin pensato che avevate ascoltato le nostre disapprovazioni) un deciso abbassamento

PONTANI ANGELO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL-FAX 039/669781

OGNI SETTIMANA NOVITA' ASSOLUTE! **TEL.039/884779**

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTOIL TUO NOME VERRA' MEMORIZZATO,COSI' POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE!!!!!!

RIVENDITORI,RICHIEDETECI I NOSTRI LISTINI,E RIMARRETE SORPRESI DAI NOSTRI PREZZI!

MD CONSOLE + 2 JOYP.	215000.
JOYSTICK PRO 1	40000.
GAME ADAPTOR	18000.
ARCADE POWER STI.	69900.
JOY PAD PRO 2	19500.

ACQUATIC GAMES	65000,
ALICIA DRAGON	74000,
ALIEN 3	84000,
ALIEN STORM	37000,
ALTERED BEAST	26000,
ARROW FLASH	27000,
ATOMIC ROBOKIDD	24500,
BAD O MAN	35000,
BARE KNUKLE	36800,
BATMAN	65000,
BATTLE MANIA	28000,
BEAST WARRIORS	41000,
BLOCK OUT	24000.
BONANZA BROS.	31000.
CADASH	52000,
COLUMNS	45000,
COMMANDO II	45500,
CRACK DOWN	22000,
CRUDE BUSTER	71000.
DAHANA	52500,
DARIUS 2	41800.
DARWIN 4081	21000,
DAVID ROBINSON B.	45500,
DONALD DUCK	26500,
DRAGON'S EYE III	41000,
ESWAT	36000,
EVIL GIRL	18000,
F1 CIRCUS	48000-
F1 HERO	59000,
FANTAM SOLDIER	41000,
FANTASY SOLDIER	44000,
FASTEST 1	33500,
FATAL LABIRINT	67000,
FIRE MUSTANG	45000.
GAIN GROUND	23000,
GALAXY FORCE 2	45000,
GAYARES *****	41000.
GHOST & GHOULS	51800,
GOLDEN AXE 2	40800,
GRANADA	28500,
GYNOUG	24000,
HELL FIRE	25000,
HERZOG	78000,
JEWEL MASTER	27000,
JOE MONTANA 2	51000.
JUJU DENSU	46000,
KA GE KI	45800,
LEYNOS	21000,
MAGICAL HAT	26000.
MASTER LAIR	19500,
MASTER OF WEAPON	41000,
MEGATRAX	40800,
MICKEY M.2 FAN.	34500,
MICKEY MOUSE	38800,
MIDNIGHT RES.	69000,
MONKEY ADV.	42000,
NINJA BURAI D.	28000,
OLYMPIC GOLD	41000,
PAPER BOY	67500,
PHELIOS	22000,
RASTA SAGA II	51800,
ROAD BLASTERS	42800,
ROAD BUSTER	35000,
RUNARK	39800,
S.HANG HON	74000,
S.MONACO GP 1	39000,
S.MONACO GP 2	59000,
S.REAL BASKETBALL	39800,
SD FANTASY SOLDIER	46800,
SD VARIS	44800,
SHADOW DANCER	45000,
SONIC	29800,
SONIC 2	68500,
SPACE BATTLER G.	35000,
SPLATTER HOUSE 2	75000,
STEEL EMPIRE	41500,
STORMLOAD	32000,
SUPER FANTASY ZONE	78000,
SUPER LEAGUE	44800,
SUPER SHINOBY	35500,
SWORD OF SODAN	22800,
TEAM USA BASEBALL	76000,
TOURNAMENT GOLF	65000,

TASKFORE HARRIER	40800,
TAZMANIA	64000,
THUNDER FORCE 2	49500,
THUNDER FORCE 4 SCART	87000,
THUNDER PRO W.	48500,
TOE JAM&EARL	48000,
TURBO OUTRUN	46000,
TWINKLE TALE	63000,
UNDEDLINE	38800,
VAPOR TRAIL	55000,
VERYTEX	29800,
WADOUA FOREST	37800,
WANI WANI WORLD	29500,
WHIPRUSH	22000,
WONDER BOY 3	25000,
WORLD CUP SOC.	42000,

BATTLE SQUADRON	GEN	58000,
BOXING	GENE	67000,
BUCK ROGER	GENE	65000,
CENTURION	GENE	65500,
DARK CASTLE	GENE	62000,
DESERT STRIKE	GENE	78000,
EA HOCKEY	GENE	58800,
F 22	GENE	72000,
FAERY TALE ADV.	GENE	47000,
FATAL REWIND	GENE	57800,
IMMORTAL	GENE	77000,
JAMES POND 1	GENE	56000,
JAMES POND 2	GENE	77000,
JOHN MADDEN 2	GENE	78000,
JOHN MADDEN FOO.92	G	44000,
JORDER VS BIRD	GENE	44000,
KING'S BOUNTY	GENE	55000,
MIGHT AND MAGIC	GENE	73000,
PGA GOLF	GENE	73000,
RINGS OF POWER	GENE	65000,
ROAD RASH	GENE	69800,
ROBOCOD	GENE	55000,
STAR FLIGHT	GENE	62000,

WHERE IN TIME CARMAN	55000,
S.NES CONSOLE PAL	259000
S.NES CONSOLE SCART	240000
S.FAM CONSOLE PAL	325000
NES CONVERTOR	21000
UNIVERSAL EURO ADAPTO	29500

AREA 88	69500,
BATTLE BLAZE	95000,
BATTLE GRAN PRIX	67000,
CAMELTRY	85000,
CASTLEVANIA	58800,
CHO MAKAIMURA	71000,
CONTRA SPIRIT	99000,
CYBER FORMULAR	102000,
DINA WARS	84500,
DRAGON SLAYER	91000,
EXAUST HEAT	113500,
F1 GRAN PRIX	110000,
FINAL FIGHT	96000,
FIRE PRO-WRES.	89000,
GOLDEN FIGHTER	125000,
GUNDAM F91	71800,
HIPER ZONE	113000,
HOOK	98500,
KING OF MONSTER	114000,
LEGEND OF ZELDA	94000,
LEMINGS	59000,
MAGIC SWORD	73800,
METAL JACK	93500,
MUSYA	76000,
PARODIUS	103000,
PGA TOUR GOLF	89000,
PHALANX	119000,
PILOT WINGS	97000,
PRO SOCCER	73000,
ROMANCING SAGA	97000,
RPM RACING	74000,
S.BASEBALL	92000,
S.BOWLING	92000,
S.CUP SOCCER	75000,
S.F1 CIRCUS	109000,
S.GHOULS&GHOST	74000,
S.MARIO WORLD	92000,
S.PRO BASEBAL	110000,
S.R-TYPE	62000,
S.VALIS	63000,
SONIC BLASTMEN	113500,
WORLD CUP SOCCER	78000,

AXELAY	85000
PRINCE OF PERSIA	92000
PROFES.BASEBAL 2	115000
S.FORMATION SOCCER	113000
S.MARIO KART	128000
S.MOHODEN 2	119000
S.PRO BASEBAL	110000
S.R-TYPE	61000
S.TENNIS	98000
S.WAGAN LAND	61000
S.WRESLE MANIA	73000
SD NIGHT GAIDAM	87000
SIM EARTH	62000
SMASH TV	73000
SOUL BLADER	88000
STG	69500
FALANKS	119000
STREET FIGHTER 2	133000
SUPER EDF	72000
SUPER OFF ROAD	89000
SUPER VALIS	68500
SYBERION	91000
T.M.N.T 2	105000
THUNDER SPIRIT	67000
TOP RACER	74800
TURTLES IN TIME	104000
ULTIMA	70000
ULTRA BASEBAL	120000
ULTRAMAN	100000
WORLD CHAMPION	65000
WWF WRESLEMANIA	74000
XARDION	62000

G.BOY CONSOLE	130000
STEREO AMPLIFIER	26000
BATTERY PACK	49000
LIGHT BOY	35000

ADAMS FAMILY	56800
BASE BALL	28000
BATMAN 2 RET	48000
BATMAN I	38800
BIONIC COMMANDO	38800
BOMBER BOY	34000
BOMBER KING	40000
BOXING	38800
BUBBLE BOBBLE	47000
BURGER TIME DX	38800
CASTLEVANIA 2	33800
CHASE HQ	33000
CHI CHI 3	39000
CHICKEN STORY	42000
DR.MARIO	39800
DRACULA 2	34000
DRAGON SLAYER	34000
F1 GRAND PRIX	50000
F1 RACE	32000
GARMS	32000
GHOSTBUSTER	48000
GINGA	21000
GOEMON	42000
GREMLINS II	35800
METAL JACK	34000
METROID 2	33000
MICKEY MOUSE 2	42000
NEMESIS 2	37000
PACMAN	47000
PACMAN	46800
PARODIUS	38000
PIPE DREAM	19000
POPEYE 2	35000
PRINCE OF PERSHA	40800
QBERT	22800
QUART	37000
ROBOCOP II	46000
S.MARIO LAND	38800
SAGA 3	43800
SAGAYA	35000
SNOW BROTHER	25000
TMNT 2	52000
TETRIS	34000
TINY TOON	48000
ULTRAMAN	38500
X	38800

G.GEAR CONSOLE	210000
TV TUNER	183000
BATTERY PACK	65000
BIG WINDOW	35000
MASTER GEAR CONV.	24000

AERIAL ASSAULT	35000
BASEBAL92	38000
BASEBALL 91	37000
BERLIN WALL	34000
BUSTER BALL	41500
CHASE HQ	50000
COLUMN	34000
DONALD DUCK	34000
DRAGO CRISTAL	36000
ETERNAL LEGEND	57000
G.LOC	39800
GALAGIA 91	35500
GAMBLER	29000
GEA STUDIUM	22800
HEAD BUSTER	23000
HOUSE OF TARROT	21000
JOE MONTANA FOOT.	32500
MAJONG	32000
MAPPY LAND	27000
MICKEY MOUSE	31000
MONSTER WORLD 2	48000
NINJA GAIDEN	36800
OLYMPIC GOLD	34000
OUT RUN	30000
PARADIUS	26000
PENGO	33000
PHANTASY STAR	45000
PUT PUTTER	27500
S.MONACO GP	29800
SONIC	41800
SONIC II	47000
SPACE HARRIER	29800
THE GG SHINOBY	39000
WONDER BOY	37000
WOODY TOP	33000

STOP

SPEDIZIONI MEZZO POSTA O CORRIERE ESPRESSO,
FINO AD ESAURIMENTO SCORT
ALTRI TITOLI A RICHIESTA
PREZZI IVA 19% ESCLUSA!
TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI,APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!
TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE E COPERTA DA UN ANNO DI GARANZIA.

PUNTI VENDITA-

VULCANO Sas
V.VOLTURNO80,BRUGHERIO,.03

ELETTRONICA MONZESE
VIA A.VISCONTI 37 MONZA
TEL 039/325231

COMPUTER SACE
V.OZIGNAN 6 - PADOVA
TEL 049/681569

ACTE
VIA U.FOSCOLO 48
MONZA-TEL 039/836245

CALLIGARO GIOCATTOLI
VIA AMPERE 105-MILANO

MULTISYSTEM
VIA A.DE GASPERI 11/13
CINISELLO B.(MI)
TEL.02/6126257

TOP VIDEO
USMATE-C.SO ITALIA 19
TEL.039/674232
VIMERCATE-VIA CROCIFISSO
36-TEL.039/6852751
(NOLEGGIO E VENDITA)

SCONTI RIVENDITORI!

PREZZI IMBATTIBILI!

BOVAS'HARDCAFE'

dei voti per tutte le console? E 98% vi sembra un voto giusto per TFIV?
Pur ammettendo una buona grafica e un buon sonoro, i mostruosi rallentamenti che abbiamo potuto vedere durante tutto il gioco, pregiudicano un voto così alto (Come mai vi siete lamentati del 98% di Thunder Force IV e non dello stesso voto dato, parecchi mesi fa, a Super Ghouls'n'Ghosts? I rallentamenti sono presenti, in quantità superiore, anche nella suddetta cartuccia... NdD).
A casa nostra 98% significa perfezione o quasi, e Thunder Force IV ci sembra ben lontano da questa categoria (e dire che se ragionaste davvero, cioè pensaste senza anteporre la vostra console, non sareste neanche male... NdD).
2) Numero 12, 116 pagine di mania: mania di che? Di pubblicità!? Abbiamo potuto constatare che il 49% della rivista è dedicato alle inserzioni pubblicitarie, tutto ciò a discapito delle preview e delle recensioni. Ci rendiamo conto che la pubblicità vi dà il pane, ma voi altro che pane, ormai potreste mettere su un panificio!
[...]

Bucchioni Riccardo alias Gambare Ricky, Carmè Marco alias Son of Nec, Greghi Marco alias Mark II, Lopresti Diego alias Captain Falcon, Poletti Marco alias Sir Arthur.

P.S. Riferito alla "simpatica" introduzione della posta sul numero 13, possiamo confermarvi l'intenzione che avevamo al SIM Hi-Fi di picchiarvi ma, dopo aver visto le vostre pietose condizioni mentali e fisiche, non abbiamo voluto ulteriormente infierire!

Ma tu pensa! All'inizio della vostra missiva avete rimproverato Paolo, accusandolo di presunzione, mai sentito dire il detto "chi è senza peccato scagli la prima pietra"? Non vi rendete conto di quanto siate infantili? Sì, solo un branco di infantiloni può pensare di "farla franca" scrivendo una lettera come questa. Che voi siate Super Famicomiani si vede lontano un miglio, peccato che noi, quando giudichiamo un gioco, cerchiamo di essere il più imparziale possibile, non certo come fate voi... Pensa che per non farmi più degli scrupoli sul criterio di valutazione ho acquistato tutte le console disponibili sul mercato (o quasi, mi manca ancora il PC Engine...)! La critica rivolta nel punto uno mi sembra perciò infondata, Thunder Force IV si merita 98, essendo il miglior shoot'em up apparso su Mega Drive, quanto Street Fighter II si merita il suo 99. L'unica critica che posso passare per buona è quella inerente la pubblicità (che per legge deve essere inferiore, nella nostra pubblicazione, al 70%, caro Dave NdAlex).
In effetti nel numero da te menzionato la pubblicità era un po' tantina, ma devi considerare che è molto costoso mantenere una rivista come Console Mania solo con il denaro ricavato dalla vendita, soprattutto considerando il fatto che abbiamo aumentato le pagine di CM (non quelle della pubblicità, ovviamente) senza aumentare il prezzo di copertina. Tieni anche conto che, certe decisioni (come la quantità di inserzioni sulla rivista) non sono competenza di noi poveri redattori... Ciò però non toglie che tutti voi, cari merluzzi, siate più stupidi di un cammello senza cervello... (Com'era quella? Siete infantili? NdAlex)

LE BELLE E IMMANCABILI DOMANDUCCE...

Cari amici di CM, ho iniziato da pochi mesi a comprare la vostra mega rivista e devo dire che la trovo semplicemente meravigliosa. Io posseggo da poco tempo un NES e vorrei avere qualche utile informazione su questa console. Prima di porvi le mie domande vorrei farvi una richiesta: perché non pubblicate una foto di Alex, Dave, Marco, Piermarco, Paolone e tutti gli altri mostrando così a tutti noi la vostra faccia? (Forse non lo avete fatto prima perché siete così brutti da farci venire gli incubi?) (Mai quanto te! NdD)(O quanto Dave, che le sue foto le pubblica. A proposito, non leggi mai l'editoriale. E quei faccioni che stanno lì vicino sono Biancaneve e i sette nani, naturalmente... NdAlex) Ah, ah, stavo solo scherzando! (Io invece non sono mai stato così serio... NdD) Oh, però adesso non vi offendete e non usate la mia lettera come fazzoletto per soffiarvi il naso, eh? (Beh, guarda, in un certo senso sei fortunato, non ho il raffreddore, però ho finito giusto adesso la carta igienica... NdD)(Dave, ti aveva appena detto di non soffiarticisi il naso! NdAlex) Oh, sto ancora scherzando! Va beh, ora ritorno a fare la persona seria e quindi vorrei dirvi che le vostre recensioni sono molto utili e giuste e che voi siete simpaticissimi (ovviamente, NdBovas). Vi prego di pubblicare la mia lettera e di rispondere a queste domande:
1) Mi dite qual'è, fino ad ora, il gioco migliore per il mio NES?
2) Siccome devo acquistare un gioco (sempre per il NES) quale mi consigliate di comprare, dicendomi anche il voto globale?
3) Nella rivista Zzap! ci sono più pagine che parlano dei giochi per il NES? (Non preoccupatevi della risposta, poiché, anche se essa fosse positiva, continuerei ugualmente a comprare CM!) (c'erano. NdP)
4) Non è che per caso avete qualcosa contro il NES?
5) Mi indicate un bel gioco per il NES che faccia utilizzo della pistola zapper?
6) Esiste la possibilità che alcuni giochi del Super Famicom (come Hook o Turtles in Time) possano essere convertiti anche per il meno potente NES?
Tanti saluti da un vostro lettore, nonché sincero amico.

Momo.

P.S. L'angolo della prof è... troppo forte!
P.P.S. Vi scongiuro di pubblicare la mia lettera.
P.P.P.S. Siete i migliori!

Caro Momo, meriti una bella tirata di orecchie: ma non le hai mai viste le nostre foto su CM ? Eppure, ogni tanto, ne mettiamo un po' sparse in giro! Beh, visto che ho fretta pappiamoci subito le risposte:
1 & 2) Che te ne pare di Mario 3? E' un gran bel gioco! Io direi che un bel 95 se lo merita proprio...
3) Ora non più, visto che Zzap! è diventato, proprio in questo periodo, un inserto di 16 pagine allegato a TGM che tratta solo il C64, lo Spectrum e l'Amstrad.
4) Mai detta o pensata una cosa simile...
5) Non che di software per la pistola zapper ce ne sia poi molto, in più non mi viene in mente niente...
6) E' possibile, il tutto dipende esclusivamente dalle software house...
Buon Natale!

CARO LORD SNK, HAI FINALMENTE TROVATO DEI DEGNI AVVERSARI!

Cari ritardatari, le recensioni che appaiono sulla vostra rivista sono preistoriche se rapportate a quelle delle nostre impareggiabili macchine, infatti noi due possediamo le futuristiche console Atari 2600 e Vic 20 (per la verità il Vic 20 non è una console... NdD). Ma sorvoliamo sulla vostra rivista, che, dopotutto, è decente, volevamo solo dire due paroline a quei sacchi di angurie andate a male di Lord SNK e Captain Sega. Questi nostri due cloni mal sfornati da madre natura sono convinti che le loro console siano le migliori, non avendo mai notato la SUPERIORITA' GRAFICA delle nostre macchine. Infatti le loro console visualizzano solo dei cubettini (pixel), mentre le nostre visualizzano dei maxi cubettoni (che più sono grandi, più fanno scalpore) (hey, ma

BOVAS'HARDCAFE'

questa è la battuta che ho scritto in un vecchio numero di BovaByte! Ora esigo che mi paghiate i diritti! NdD), il che denota la superiore qualità del Vic 20 o dell'Atari 2600.
Chiediamo perciò che tutti quegli obbrobri di plastica riciclata vengano immediatamente ritirati dal mercato e che le software house producano giochi solo ed esclusivamente per le nostre macchine. Non c'è quindi bisogno di dire che giochi come Thunder Force IV o Fatal Fury siano semplicemente dei rigurgiti di giochi. Di conseguenza invitiamo chi sta leggendo queste righe ad andare subito ad acquistare le nostre due magiche macchine.

Un saluto da Lord Vic 20 e da Captain 2600.

P.S. Questo obbrobrio di lettera da noi scritta è uno scherzo per far notare a certa gente che difendere fino allo stremo delle forze le console possedute è da deficienti e da bambini molto ma molto infantili!!!
P.P.S. Potete dirci per favore che differenza c'è tra un cavo scart e uno pal?

Ovviamente sono d'accordo con voi, dal momento che, anch'io, sono solito comparare i vari tipi di macchine tramite la dimensione dei pixel. E' quindi imperscrutabile che un bel cubettone due metri per due occupi più memoria e più calcoli e che quindi le macchine da voi menzionate siano "più migliori"... Soprattutto se gli date un bel po' di spinaci a colazione...
Restando seri, dicesi cavo scart un cavo terminante con la famigerata scart (una presa molto allungata a due file e a 21 piedini). Il collegamento è possibile solo se anche il tv/monitor è predisposto (per controllare è sufficiente guardare dietro il tv). Il cavo pal non è altro che un cavetto RF che va connesso al tv come una normale antenna...
So long...

UGHINO A CHI?!

Salve cari Bovas, mi congratulo con voi per le innumerevoli tachicardie che avete fatto prendere ai vostri assidui lettori. Mi sto riferendo all'Angolo della Prof., su cui ho una rivelazione da fare. Ebbene, udite udite, la prof non esiste!!!
Infatti la gentildonna I. Teotochi Albrizzi altri non è che una delle tante donne che l'amatissimo Ughino Foscolo si è spupazzato (già, peccato che quella fosse Isabella. NdP).
Quindi, cari lettori di Console Mania, non avete più nulla da temere, scrivete pure le vostre missive. (Cari Bovas, cosa mi merito per la mia astuzia? Mi raccomando, pubblicatemi!) (io direi un bel pugno sul naso... NdD)
Ehilà, come va? (L'ho sempre detto che sono un poeta) Quella di prima era soltanto l'introduzione di questa mia epistula (sì, lo so, ce l'ho con il Foscolo), perciò non crediate di cavarvela così. Vi dico innanzitutto che sono un sadico stramaledetto e che, possedendo il gioco Simon's Quest per il NES, dopo averlo completato, mi sento un uomo completo (non vedo la connessione con l'enunciato precedente... NdD). Tendo a sottolineare che ho finito questo gioco da solo e dopo due anni e mezzo di sforzi sovrumani e crisi isteriche. Capirete quindi voi Bovas che sono molto geloso dei trucchi di questo gioco e quindi (ripetizione) non sono disposto a cederli (a noi non ce ne frega niente, per quel che mi riguarda ingoiati pure il foglio dove hai trascritto la soluzione... NdD).
Se non avete ancora letto chi sono ve lo dico io: sono The King of NES. Ribadisco io, a nome di tutti, che quei mentecatti di Captain Sega e Lord SNK si debbano andare a nascondere. Un capitano e un "lord" non potranno di certo competere con me, che sono lu re (vi avverto che se verrà fuori un imperatore o qualcosa del genere, non comprerò più la rivista e con me tutti i nintendomaniaci che conosco, i quali regolarmente comprano CM e sono d'accordo con me.

The King of NES.

Caro re, hai mai pensato di farti una bella scorpacciata di sani e verdi spinaci? Se proprio ci tieni a saperlo la tua intuizione "geniale" è una mezza verità: la cara Teotochi è proprio quella tipa che il Foscolo si è spupazzata, ma nel nostro caso il nome va inteso come uno pseudonimo. Ora ve lo possiamo rivelare, la prof esiste davvero, era l'insegnante di noi Bovas al liceo, e, strano ma vero, è proprio brutta come nello pseudo-ritratto che il Pauluccio ha disegnato (col cavolo! Nel ritratto che le ho fatto per le auree pagine del BHC, l'ho notevolmente abbellita, la cara... NdP). Per il resto non ho nintepopodimenoche-niente da aggiungere!
Bye Bye.

C'E' CHI HA TUTTO IL TEMPO PER FARE DOMANDE, DOMANDE, DOMANDE....

Fantascientifica redazione di Console Mania, siete il top dei top, sono un ragazzo di 17 anni e vi seguo assiduamente da quest'estate, ovvero da quando ho acquistato il mitico Mega Drive. Le cose che più mi sono piaciute della rivista sono state le anteprime e le fotografie, nitidissime, che danno un'idea perfetta della grafica di un gioco, non come su un'altra rivista, dove sono tutte sfuocate. Per curiosità, mi potete spiegare il perché di tale differenza?
Oltre a questa ho altre domande da porvi:
1) Il Mega CD è in grado di gestire un gioco con grafica da cartone animato tipo Dragon's Lair?
2) Usciranno su MD altri titoli di simulazione di volo oltre a F22 Interceptor?
3) Che voto avete dato a Wonder Dog per MD?
4)Uscirà Sonic 2 in versione coin-op?
5) A quando Street Fighter 2 per Mega CD?
6) Final Fight, sempre su Mega CD, avrà tutti i livelli, i personaggi e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, come nel coin-op?
7) E' prevista una conversione per Mega Drive di Turtles in Time (a mio avviso divertentissimo)?
8) Che differenza c'è tra 16 bit e 16 bit custom?
9) I prezzi dei giochi su CD sono destinati ad abbassarsi?
Con queste "poche" domande vi saluto e vi faccio tanti auguri per il futuro della rivista che è, secondo me, il massimo.

Lavizzari Davide.

Caro omonimo, purtroppo, per motivi che non sto a elencare, non mi è concesso spiegare il processo che utilizziamo per eseguire e stampare le nostre fotografie, ti basti sapere che più è elevata (e costosa) la carta su cui si stampa, più le foto risultano nitide. E ora puppati pure le risposte:
1) Sicuramente. Sta solo alle software house sviluppare giochi alla Dragon's Lair...
2) Sicuramente...
3) Per la verità non è ancora stato recensito...
4) La Sega ha recentemente creato, sulla falsariga del coin op del Neo Geo, una macchina che gestisce quattro cartucce alla volta. Molto probabile che Sonic o Sonic 2 saranno inclusi tra i titoli scelti per questo coin op.
5) La speranza è l'ultima a morire...
6) Certamente...
7) A dire il vero il suddetto gioco è etichettato Konami. Hai mai visto una conversione della Konami per MD?
8) E che vor dì? Dove lo hai letto?
9) Dipende da molteplici fattori, tra cui le oscillazioni dello yen e l'onestà del rivenditore di fiducia...
Spero di essere stato esauriente.

MICROPOSTA

Puntuale come ogni mese, ecco la microposta più tosta della rivosta! Beh, che c'è da guardarmi così? Sì, lo so che si chiamerebbe "rivista", ma non faceva rima... Ma bando alle ciance! Federico Maio ci propone di apportare alle attuali recensioni le seguenti modifiche: inserire più di un commento per ogni gioco, aggiungere delle foto (ancora? Ma non vi bastano? NdP), i giorni impiegati dai redattori per finire il gioco in esame, qualche dritta per entrare subito nel vivo dell'azione, e, dulcis in fundo, vorrebbe allegati a CM un Poster o una Videocassetta omaggio... Bene, partiamo dall'inizio: mentre tanti anni fa tutte le riviste cercavano di inserire cinquecento commenti per recensione copiandosi l'un l'altra (non si contano, ancora oggi, i tentativi di imitare Zzap!), mentre attualmente il trend è tutto rivolto verso il "monocommento": più rapido e conciso. I giorni impiegati dal redattore sono la cosa più inutile dell'universo. Dave impiega mediamente un giorno per finire un gioco che io termino in una settimana bella e buona, oppure viceversa. E' un po' lo stesso discorso della longevità, varia troppo da persona a persona, per essere valutata obiettivamente. Per il Poster o la videocassetta, solo gli editori possono risponderti, noi non anticipiamo nulla, comunque è prevedibile che CM possa farvi qualche sorpresa nei prossimi mesi. Non una videocassetta, magari, ma qualcosa bolle in pentola a fuoco lento (noi Bovas, probabilmente)... In ogni caso, se la cosa può farvi piacere, a fare la rivista siamo noi, ma a darci le indicazioni per come farla siete sempre stati voi, con le vostre lettere, le vostre acide critiche, e i vostri suggerimenti: se vi pare che qualcosa vada cambiato scrivete, scrivete e scrivete! Funziona. Daniele Colfiore ci ha scritto l'immancabile lettera del mese su carta igienica. Ma che ti credi, di essere il primo? E dopo tanta originalità, passiamo alla "pazza" Camilla Quadrio, che ci

BOVAS' HARD CAFE'

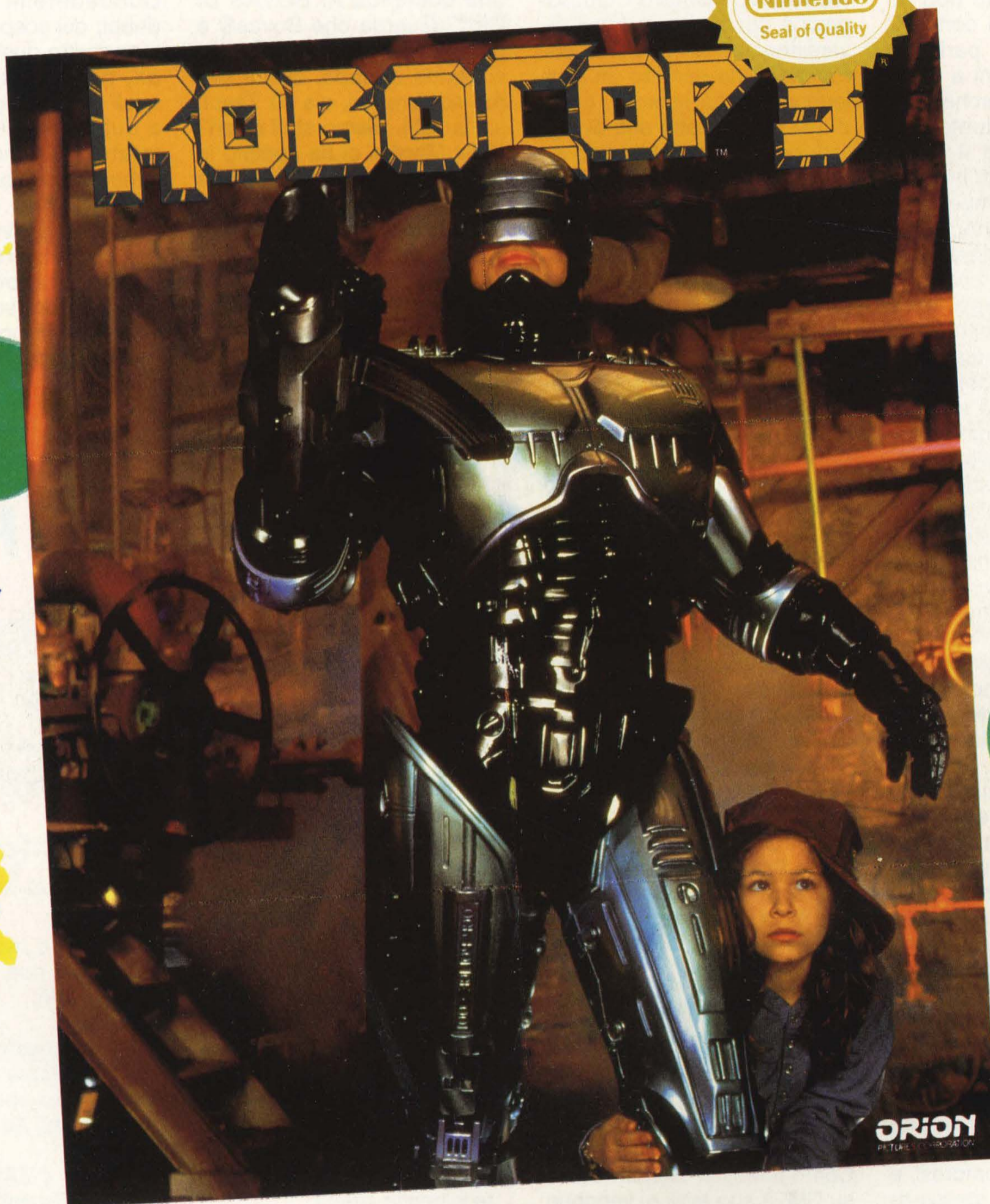
chiede se è meglio il PC Amstrad o l'Amiga 500, non tanto per giocare, ma per farci qualche programmino. Dunque, innanzitutto non ho capito cosa intendi con "PC Amstrad". Se stavi parlando del CPC 464 o affini a 8 bit, dimenticalo pure perché è un computer quasi defunto (come lo Spectrum e il C64? NdAlex), mentre se ti riferivi a un PC MSDOS compatibile, sappi che è una macchina molto versatile e generalmente meno incasinata da programmare di un'Amiga. Ma l'Amiga, quanto a giochi, se la passa forse un po' meglio in quanto è una macchina più economica e "pronta all'uso", mentre il PC va costantemente aggiornato con delle (costosissime) schede... Pablo Cerini ci ha inviato una bella recensione, molto dettagliata e piuttosto completa. L'unica cosa che mancava, era la storiella scema che generalmente accompagna le nostre "opere"... Detto tra noi, sembri proprio mostrare tutti i numeri adatti per collaborare alla rivista, ma il fatto è che siamo già in troppi, da queste parti. Non hai idea di come litighiamo per avere i giochi da recensire! Comunque telefona, parlane con Alex, magari ti va bene... Davide Calvanese, tra le tante cose, ci chiede di pubblicare con gli errori dell'"angolo della prof" un libro tipo "io speriamo che me la cavo". A parte che, come minimo, dovremmo chiamarlo "Grammar Over", non penso che una pubblicazione di questo genere possa interessare tanti potenziali lettori. Certi errori sono troppo tecnici per essere compresi, e poi tra lettori di una stessa rivista c'è un certo feeling, una certa solidarietà che ci porta, con l'Angolo della prof, a divertirci tutti insieme. Un libro, sarebbe molto più asettico. Alcuni lettori ci hanno scritto implorandoci di regalare loro questa o quella console. Ma dico io! Chi siamo noi, Babbo Natale, eh? Anche dimenticandoci un attimo il nostro sadismo innato (he he he!), sia ben chiara una cosa: NOI NON ABBIAMO MAI REGALATO UN BEL NIENTE A NESSUNO. Chiaro? Quindi perché dovremmo trattarvi diversamente? Un anonimo veronese ci ha spedito un'altra lettera in carta igienica, e per di più non si tratta che di una lista della spesa!!! Ma dico io, come siamo caduti in basso! Ma non vi vergognate? Ma cosa "c'avete" al posto del cervello, segatura? Forcinito Luca, tanto per stare in tema, ci chiede un modo doloroso per suicidarsi. Allora, consultando la rivista Mad, che già in passato aveva affrontato il delicato argomento, non posso che consigliarti di fare così: ti tagli il naso con un coltello, assicurandoti di non staccarlo completamente dal resto della faccia, lo appiccichi con lo scotch a un ventilatore, dopodiché azioni il ventilatore medesimo: in men che non si dica, tutta la tua carne dovrebbe restare appigliata alle pale del ventilatore. Oppure puoi ficcarti in bocca l'aspirapolvere e accenderlo, oppure... Basta così, sennò poi ci accusano di essere una rivista violenta... Gli amici di Pasquale Mignogna sostengono che CM è tutta una finzione. Beh, purtroppo la tua lettera non ho potuto pubblicarla per intero, ma penso che due righe bastino lo stesso a ristabilire la verità. In ogni caso, sappiate che ogni parte della rivista non solo è vera, è anche Galbusera (che battuta orribile! NdP). Alessandro Campana ci chiede di parlare delle console a 8 bit su Zzap!, visto che ha il C64 e il Master System e che su CM, a suo avviso, vengono trattate con leggerezza. L'ipotesi di trasferire tutti gli otto bit su Zzap! era già stata presa in considerazione, ma poi sono intervenuti molteplici fattori (di ordine economico, e da quelli non si scappa) che ci hanno fatto desistere. In fondo Zzap!, attualmente allegata a TGM, era sempre stata una rivista tradizionalmente sessantaquattrista, e già i suoi lettori avevano reagito male all'introduzione delle console Nintendo. Figuriamoci se ci ficcavamo tutti gli otto bit e i portatili, come minimo scoppiava la rivoluzione! Toglici però una curiosità: Cosa intendevi con "vorrei rivolgere una domanda AI BOVAS DI CM"? Guarda che Bovas® è un trade mark di Paolo Besser e Davide Corrado, quindi siamo sempre noi, sia su Zzap!, sia su CM. Siamo stati chiari? Katia Mordini ci ha spedito la sua recensione di Miracle Warriors, affibbiandogli un altisonante 78. Ci è piaciuta, ma per motivi di spazio non possiamo pubblicarla assieme alle "nostre". Marcello Miriello, ci invia qualcosa di veramente intelligente su Lord SNK (e dai, più chiaro di così): "Incomincio ad avere qualche dubbio. Come faceva il Lord a sparlare di Thunderforce IV con un mese o due (calcolando i tempi di spedizione, ribattitura e stampa della rivista) (facciamo tre, allora NdP) prima della recensione dello stesso, e la lettera a comparire nello stesso numero di quella recensione? (...) Concedetemi di avere dei dubbi, dei sospetti su chi può aver scritto quella lettera". Ok, ok, però adesso ci spieghi quali sono 'sti grandi sospetti e dubbi, altrimenti non dormiamo più la notte... Un anonimo lettore vorrebbe sapere come si può diventare un Bovas. Beh, direi che la cosa più importante è mangiare un'infinità di spinaci, in più bisogna essere scemi, sciocchi, immaturi e soprattutto ricchi (per pagarci la tangente... NdD).

i Bovas

L'ANGOLO DELLA PROF

Dopo le grandi aBuffate di errori dei mesi scorsi, sembra essere arrivato un periodo di magra anche per la penna rossa della Teotochi Albrizzi. Beh, ecco a voi gli strafalcioni del mese (vi siete impegnati di più, stavolta, piccoli imbroglioni! NdProf)...

1) "Per giochi alla Street Fighter 2 intento quelli..."
2) "Quando uscira SF2 "Champion Edeition" per SF."
3) "Ma voi infischiateve e continuate a seguirla..."
4) "Di nuovo saltate e primi che si alzi..."
5) "No ho molto tempo libero per giocare..."
6) "Questa era una stupidagine!"
7) "Speriamo che publicherete la nostra lettera..."
8) "...Sulla nave dei vikinghi quando sei sul sulle corde..."
9) "Mazze da basebol..."
10) "e lo a messo tutte in fila"
11) "apparte Thunderforce IV"
12) "In anzitutto voglio incominciare col dire che voglio ed esigo che questa suddetta lettera sia pubblicata e non permettero a nessuno di cestinarmi la mia lettera" (ah no? Fiiiiii, sploccete! NdBovas)
13) "Con queste parole non voglio sembrare uno sbruffona ma bensi uno che ha fegato ingegno ed è intraprendente"
14) "TGM e ZAP andranno verso of falliment"
15) "ma sarei molto ma molto felice se lo farete"
16) "che vi scrivono facendovi delle inutili critiche verso la vostra magnifica rivista"
17) "ho notato che negli ultimi numeri di CM siete stati molto più obbiettivi"
18) "ti spediscie all'inferno"

Official Nintendo Seal of Quality

ROBOCOP 3™

ORION

Un nuovo film, un nuovo gioco ispirato alle vicende del più famoso poliziotto androide della storia del cinema! Questa volta Robocop è alle prese con una società giapponese senza scrupoli, intenzionata ad accelerare la costruzione della nuova Detroit, non tralasciando di ricorrere perfino a tecniche terroristiche per spianarsi la strada. Ecco allora che Robocop si unisce ai ribelli e lotta disperatamente per difendere la metropoli dal massacro.

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

CADARIO

CADARIO
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
McDonaldland™
Original Nintendo Seal of Quality
Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!
Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.
ocean
TOYS
LEADER
THE FOLLOWING ARE TRADEMARKS OF McDONALDS CORPORATION: M.C. KIDS, RONALD McDONALD, GOLDEN ARCHES, MICK, MACK, HAMBURGLAR, BIRDIE THE EARLY BIRD, GRIMACE, FRY KIDS, COSMC, THE PROFESSOR, AND McDONALDLAND. © 1991 McDONALD'S CORP. © 1991 VIRGIN GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES. LTD.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11